NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

03/10 • AUSGABE 155 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 03

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

VORSCHAU

Red Steel 2
Pokémon Gold/Silber
Sin & Punishment 2
Prince of Persia
Sakura Wars u. v. m.

TEST

Sonic & Sega All-Stars Racing
Silent Hill: Shattered Memories
Endless Ocean 2
Bleach u. v. m.

TIPPS & TRICKS

Versteckte Geheimnisse, freischaltbare Extras und alle Bonus-Rätsel!
Mario & Sonic
Professor Layton 2
Zelda: Spirit Tracks

PROFESSOR LAYTON

Auf 14 Seiten!

NINTENDOS NEUER SUPERSTAR

Teil 3 und 4 ausführlich gespielt! • Wissenswerte Fakten
Spannende Hintergrund-Infos • Die Zukunft der Serie

FINAL FANTASY

CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS

Sonderteil mit XXL-Test: Das neue Action-Adventure der Final-Fantasy-Reihe für die Wii!

ZWEITE COVERSTORY: HEFT BITTE WENDEN!

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

Dein Anime-Magazin aus der TV-Werbung

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 14 Tage Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialem Extra

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Vor über einem Jahr feierte **Professor Layton** seinen Einstand auf dem Cover der N-ZONE-Ausgabe 12/08, wenn auch nur als Nebenthema. Jetzt hat er es endlich geschafft: Wir widmen dem neuen Superstar aus dem Hause Nintendo ein ganzes Cover samt exklusiver Megastory! Das große Interesse an dem Spiel und vor allem die Verkaufszahlen belegen: Nintendo hat eine neue, bärenstarke Marke ins Leben gerufen, die in den Herzen vieler DS-Besitzer einen festen Platz erobert hat. Und ein Ende des Knobel-Kults ist noch lange nicht in Sicht: In Fernost wird bereits in Teil 3 und 4 fleißig gerätselt, ein fünftes **Layton**-Spiel wurde kürzlich angekündigt und auch auf der Kinoleinwand sowie in Comics ist der Professor anzutreffen. In unserem großen Special verraten wir euch alles zu den kommenden Spielen und den Hintergründen der erfolgreichen Reihe. Außerdem haben wir in unserem Tipps-Special alle geheimen Bonus-Rätsel des zweiten **Layton**-Abenteuers für euch gelöst!

Außerdem präsentieren wir euch weitere Top-Games in unserem Vorschau-Teil, beispielsweise das neue DS-**Pokémon HeartGold/SoulSilver**, Ubisofts Action-Feuerwerk **Red Steel 2**, **Sin & Punishment 2** sowie das Europa-Debüt der **Sakura Wars**-Serie. Auf dem Testprüfstand haben wir diesmal mit **Silent Hill: Shattered Memories** und **Sonic & Sega All-Stars Racing** gleich zwei Titel, nach denen sich die Fans seit Monaten die Finger lecken. Aber auch bereits erschienene Mega-Hits wie **Zelda: Spirit Tracks** und **Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen** kommen dank unseres famosen Tipps-Specials nicht zu kurz!

Zuletzt noch ein kleines Dankeschön an unsere treuen Abonnenten. In Zusammenarbeit mit Nintendo haben wir der Abo-Auflage ein cooles Präsent beigelegt: ein Sticker-Set mit den beliebtesten Nintendo-Charakteren. Ihr seht also, wer sich noch kein N-ZONE-Abo besorgt hat, sollte dies schleunigst nachholen – denn es lohnt sich garantiert!

Wir wünschen viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

PROFESSOR LAYTON

TIPPS & TRICKS

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- **Der Spieleheld, der jedem am Herzen lag:** *Professor Layton – Dieser neue Nintendo-Superstar hat es verdient, endlich mal auf dem Cover verewigt zu werden!*
- **Anzahl der Layton-Rätsel, die wir in den vergangenen Monaten lösten:** *315 (Summe aus allen Rätseln aus dem zweiten, dritten und vierten Teil)*
- **Das Spiel, das wir inzwischen ZU lange gezockt haben:** *Zelda: Spirit Tracks – Nach etlichen Vorschauen, dem Test, der Lösung und Tipps freuen wir uns jetzt auf die neue Wii-Episode!*
- **Das Wii-Spiel, bei dem wir die größte Skepsis hatten:** ***Sonic & Sega All-Stars Racing*** *– Schließlich hatte der Genre-Rivale* ***Mario Kart Wii*** *die Messlatte sehr hoch angelegt! Die Skepsis entpuppte sich als unbegründet, wie wir euch in unserem ausführlichen Test ab Seite 48 verraten.*
- **Die Ankündigung, die uns alle überraschte:** *Nach 16 Jahren kommt ein neuer* ***Sonic the Hedgehog****-Teil für WiiWare!*
- **Anzahl der Schritte, die Stephan bisher mit dem japanischen Pokéwalker zurücklegte:** *572.134*

INHALT 03/2010

START

Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Magazin	06
Most Wanted	12
Wii	
Alice im Wunderland	22
Mega Man 10 (WiiWare)	66
Prince of Persia: Die Vergessene Zeit	18
Red Steel 2	14
Sakura Wars: So long, my Love	21
Sin & Punishment 2	20
DS	
Dementium II	36
Pokémon HeartGold/SoulSilver	34
Professor Layton und die Geisterflöte	30
Professor Layton und die letzte Zeitreise	28

TEST

Charts	62
Das Team	39
Kalender	42
Meinungsmache	40
Releasetermine	41
So testen wir	38
Top-Spiele	60
Wii	
530 Eco Shooter (WiiWare)	64
Endless Ocean 2	52
Excitebike World Challenge (WiiWare)	64
Final Fantasy Crystal Chr.: The Crystal Bearers	99
Max & the Magic Marker (WiiWare)	65
Silent Hill: Shattered Memories	44
Sonic & Sega All-Stars Racing	48
Street Fighter 2 Alpha (Virtual Console)	65
Super Monkey Ball: Step & Roll	54
The Sky Crawlers: Innocent Aces	56

TEST

DS	
Bleach: The 3rd Phantom	59
Elektroplankton (DSiWare)	68
Legends of Exidida (DSiWare)	68
Move your Brain: Rollway Puzzle (DSiWare)	69
Phantasy Star Zero	58
Sokomania (DSiWare)	69
Sonic & Sega All-Stars Racing	50
Sudoku Sensei (DSiWare)	69

TEST | SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

CHRISTOPH

Ernsthafte Konkurrenz für den Genreprimus **Mario Kart**? Wir haben in der spaßigen Raserei etliche Rennen bestritten und verraten euch, ob es die Sega-Truppe rund um Superstar Sonic genauso draufhat wie Mario und die Helden aus dem Nintendo-Universum.

48

VORSCHAU | RED STEEL 2

SEBASTIAN

Wir haben den potenziellen Action-Hit des Frühjahrs für die Wii ausführlich gespielt und liefern euch eine Menge brandheißer Spieleindrücke! Was euch zum Release erwartet, erfahrt ihr bei uns jetzt schon!

14

ONLINE

DSi-Kanäle	68
VideoGamesZone	70
Wii-Kanäle	64

SERVICE

Spielerforum	88
Tipps & Tricks:	
Bakugan	81
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	80
Marvel Super Hero Squad	81
Professor Layton und die Schatulle der Pandora	84
The Legend of Zelda: Spirit Tracks	82

RETRO

Was wird eigentlich aus ... Donkey Kong?	76
Die Pokémon-Formel	74
Verschollene Virtual-Console-Hits	78
Retro-Startseite	72

MEINUNGEN

Interview	93
Kolumne	92
Leserbriefe	90

FINALE

N-ZONE-Shop	94
Heftvorschau	95
Impressum	95

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

530 Eco Shooter, Online	64
Alice im Wunderland, Vorschau	73
Art of Balance, Online	65
Bakugan, Tipps	81
Bleach: The 3rd Phantom, Test	59
Chip & Dale: Rescue Rangers, Retro	73
Dementium II, Vorschau	36
Elektroplankton, Online	68
Endless Ocean 2, Test	52
Excitebike World Challenge, Online	64
Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers, Test	96
Legends of Exidida, Online	68
The Legend of Zelda: Spirit Tracks, Tipps	82
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen, Tipps	80
Marvel Super Hero Squad, Tipps	81
Max & the Magic Marker, Online	65
Mega Man 10, Vorschau, Online	66
Move your Brain: Rollway Puzzle, Online	69
Phantasy Star Zero, Test	58
Pokémon Gold/Silber, Vorschau	34
pop'n rhythm, News	7
Prince of Persia: Die Vergessene Zeit, Vorschau	18
Professor Layton und die Geisterflöte, Vorschau	30
Professor Layton und die letzte Zeitreise, Vorschau	28
Professor Layton und die Schatulle der Pandora, Tipps	84
Red Steel 2 , Vorschau	14
Robotron 64, Retro	72
Sakura Wars: So long, my Love, Vorschau	21
Silent Hill: Shattered Memories, Test	44
Sin & Punishment 2, Vorschau	20
The Sky Crawlers: Innocent Aces, Test	56
Sokomania, Online	69
Sonic & Sega All-Stars Racing, Test	48
Sonic the Hedgehog 4, News	10
Street Fighter Alpha 2, Online	65
Sudoku Sensei, Online	69
Super Monkey Ball: Step & Roll, Test	54
Tournament of Legends, News	6
Trauma Tea, News	9
Water Sports, News	7
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen, News	7

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

TOURNAMENT OF LEGENDS

Wii Magische Verwandlung: Aus dem Gladiatoren-Gemetzel wird ein Fantasy-Prügelspiel.

Erinnert ihr euch noch an die Spielemesse E3 2009? Da zeigte das Entwicklerstudio High Voltage – bekannt durch **The Conduit** – unter anderem das blutige Gladiatoren-Kampfspiel **Gladiator A.D.** und suchte nach einem Spielehersteller, der es produzieren will. Der ist nun gefunden. Sega wird das Spiel im Mai veröffentlichen – allerdings nicht als das blutrünstige Spiel, das wir sahen, und unter neuem Namen: **Tournament of Legends**. Einst standen sich lediglich Gladiatoren gegenüber, doch nun prügeln auch verschiedenste Sagengestalten der Mythologien diverser Völker mit und der Gewaltgrad erscheint deutlich heruntergeschraubt. Gladiatoren dürft ihr nach wie vor steuern, allerdings gesellen sich auch Minotauren oder Walküren dazu. Alle Charaktere lassen sich individuell mit verschiedenen Rüstungsteilen einkleiden.

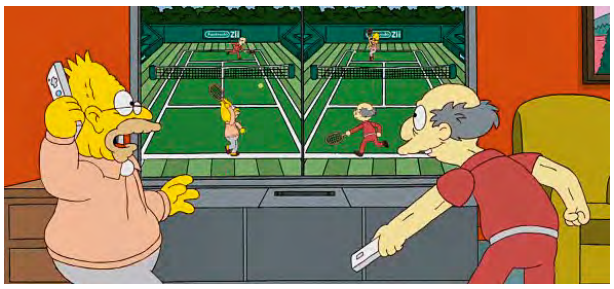
Im Kampf stehen euch jede Menge Spezialaktionen zur Verfügung. Ihr könnt beispielsweise wilde Löwen, giftige Schlangen oder einen Pfeilhagel auf eure Gegner loslassen. Gesteuert wird die Action mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk oder dem Classic Controller. Wii MotionPlus wird – sofern die Entwickler bei ihren Plänen, in die sie uns auf der E3 einweihten, bleiben – ebenfalls unterstützt. Optisch erwartet uns übrigens ein Leckerbissen. Das Prügelspiel basiert auf einer verbesserten Version der Quantum-3-Grafik-Engine, die bereits in **The Conduit** für tolle Effekte sorgte. ■

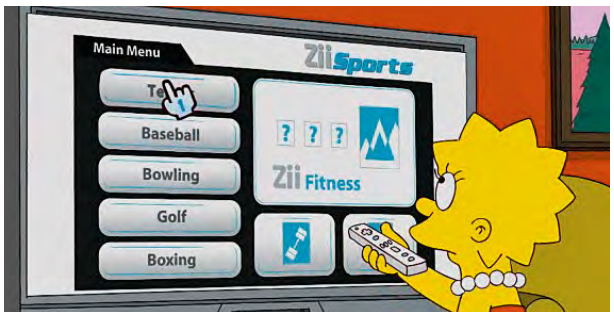
Sebastian meint: *„Abgefahren, wie sich das Spiel verändert hat. Was ich auf der E3 unter dem Namen **Gladiator A.D.** sah, wäre niemals in Deutschland erschienen. Das Blut spritzte, die Körperteile flogen und der Look war sehr düster mit vielen Rottönen. Und kaum ist ein Publisher gefunden, schon wird ein jugendfreier Fantasy-Prügler draus. Das kann mir nur recht sein, denn das Gladiatoren-Gemetzel wäre sicher schnell eintönig geworden. Mit Magie-Attacken und der kuriosen Kämpferriege macht mich das Spiel richtig neugierig. Eine Frage treibt mich aber um: Haben die Entwickler das Spielkonzept verändert, bevor sie Sega an Bord holten? Oder bestand Sega auf die Änderungen?“*

DIE SIMPSONS ZOCKEN Zii

In der neuen Folge der 21. Simpsons-Staffel dreht sich alles um Games!

Was für eine Überraschung! In der elften Folge der 20. **Simpsons**-Staffel, die kürzlich in den USA lief, bringt Lisa eine „Funtendo Zii“ ins Altenheim ihres Großvaters mit. In der witzigen Episode entdeckt selbst Mister Burns den Spaß am Fuchtel-Tennis. Sogar einen Weltkriegs-Shooter zockt Monty Burns voller Elan und der alte Millionär erinnert sich dabei daran, anno dazumal selbst dabei gewesen zu sein. Aha, so alt ist Homers Boss also schon? Allerdings hat die Episode ein trauriges Ende für die „Zii“-Konsole. Da den Altenpflegerinnen agile, aufgeweckte Rentner zu viel Arbeit machen, herrscht bald Zockverbot. ■





KIDS & CASUAL

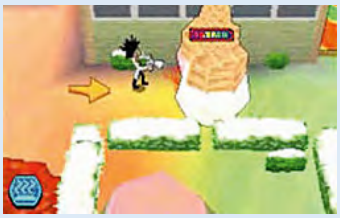
Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

WOLKIG MIT AUSSICHT AUF FLEISCHBÄLLCHEN (Wii)

Gegenstände herumtransportieren, ein bisschen hüpfen, ein bisschen laufen – fertig ist das Spiel zum Film! **Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen** mag im Kino ein lustiges Filmvergnügen sein, doch auf dem Fernseher enttäuscht die Einfallsarmut der Entwickler. Jegliche Elemente haben wir schon x-fach woanders gesehen – und oftmals deutlich besser umgesetzt. Selbst die Grafik haut uns nicht vom Hocker: Obwohl alle Umgebungen aus dem Trickfilm stammen, wirken sie recht fad und leblos. ■

WOLKIG MIT AUSSICHT AUF FLEISCHBÄLLCHEN (DS)

Auf dem Nintendo DS ist das Abenteuer keinen Deut prickelnder inszeniert. „Renne, springe, klettere, schneide, würfel, zerschmelze und löse Rätsel“, steht auf der Rückseite der Verpackung geschrieben – und damit ist auch schon fast alles gesagt, was das Spiel zu bieten hat. Der vermeintlich hohe Grad an Abwechslung entpuppt sich als lustloses Einheits-Gameplay von der Stange, das Erlebnis wird außerdem durch die unpräzise Steuerung und die altbackene Spielmechaik getrübt. Klassischer Fall von „Na ja“. ■



WATER SPORTS (Wii)

Eigentlich drei gute Gedanken: **Wii Sports Resort** ist erfolgreich, Wassersportarten sind seit jeher beliebt und das Balance Board ist es erst recht. Man mische also alle drei Elemente zusammen und schon haben wir **Water Sports**! Geboten werden die Spielvarianten Windsurfing, Jetbootfahren, Wakeboarding und Kitesurfing, die entweder alleine, gegeneinander oder im Team absolviert werden dürfen. Und damit auch die **Wii Fit**-Fraktion bedient wird, unterstützen die Entwickler auch das Balance Board. Mit dem Wakeboarding-Minispiel aus **Wii Sports Resort** ist man aber deutlich besser bedient. Da stimmen auch das Drumherum und die Steuerung. ■

POP'N RHYTHM (Wii)

Lady Gagas „Po-Po-Po-Pokerface!” hört man im Radio rauf und runter. Bei **pop'n rhythm** schüttelt man jetzt seine Hände im Takt zu diesem und einer Reihe weiterer Popsongs, darunter Lieder von Duran Duran oder Lily Allen. Dabei unterscheidet sich das Musikspiel dezent von der Genre-Konkurrenz: Anstatt Pfeile zu treffen, versucht ihr diesmal, fünf horizontal angeordnete Schalter zu treffen – und zwar mit Bewegungen der linken oder rechten Hand nach links oder rechts. Der mittlere Schalter kann mit beiden Händen gedrückt werden. Die Gesten-Erkennung ist okay, die Liedauswahl richtet sich an Chartmusik-Liebhaber. ■

SUPER MARIO BROS.: DER FILM

Kaum zu glauben: Der Klempner-Film wird auf DVD wiederveröffentlicht!

Schon 17 Jahre ist es her, dass wir unseren Lieblingsklempner – verkörpert von Bob Hoskins – im Kino bewundern durften. **Super Mario Bros.** schaffte den Spagat zwischen ernsthafter Schauspielerei und flapsiger Slapstick-Komik zwar nicht in jeder Szene, aber diese Ambition hatten die Macher erst gar nicht. Der kultige Spielfilm mit 100 Minuten Laufzeit dreht sich um die Entführung der hübschen Daisy, die Luigi (gespielt von John Leguizamo) gerade erst kennengelernt hat. Doch King Koopa (Dennis Hopper) hat noch andere finstere Pläne: Er will die Menschheit ausrotten und das Paralleluniversum Dinohattan mit der echten Welt verschmelzen – dazu benötigt er ein Meteoritenstück, das dummerweise in Daisys Besitz ist. Das Abenteuer nimmt seinen Lauf … Concorde Home Entertainment hat den Kultfilm neu aufgelegt und bringt ihn am 4. März auf DVD in die Läden. Die Scheibe im 16:9-Anamorph-Format beinhaltet außerdem ein etwa viertelstündiges Making-of und den Original-Kino-Trailer. Auf www.n-zone.de gibt es eine Verlosung zum Kultstreifen! ■

iPAD: GEFAHR FÜR DEN DS?

Was hält der japanische Nintendo-Boss von Apples Wunderbrett?

Für ein durchschnittliches Nintendo-DS-Spiel berappt man bei der Erstveröffentlichung zwischen 20 und 40 Euro – Spiele für iPod touch und iPhone sind schon ab 79 Cent zu haben und kosten maximal 7,99 Euro. Die niedrig angesetzten Preise dürften auch beim iPad, dem neuen Multimedia-Tablet aus dem Hause Apple, nicht viel höher ausfallen. Da fragen wir uns zwangsläufig, ob der japanische Nintendo-Präsident Satoru Iwata darin eine Gefahr für sein eigenes Zugpferd, den DS, sieht. Doch der zeigt sich in einem Interview mit der Nachrichtenagentur Associated Press ziemlich unbeeindruckt: „Es ist lediglich ein größerer iPod touch", lässt sich Iwata-san zitieren. Allerdings erobern Apples multimediale Alleskönner rasant Marktanteile im Spielesektor. Die Konsequenz: Nintendos Gewinn ging im vergangenen Geschäftsjahr um 40 Prozent zurück. Auch hinsichtlich des 3D-Gamings, das derzeit von Sony vorangetrieben wird, sieht Iwata nur begrenzte Erfolgschancen. 3D-Kinofilme wie **James Cameron's Avatar** seien zwar eine willkommene Ergänzung, doch in die Wohnzimmer werde diese Technologie auf absehbare Zeit nicht gelangen. Er bezweifelt, dass die Leute beim Spielen zu Hause eine Brille aufsetzen würden. Auch um gesundheitliche Folgen zeigte sich Iwata besorgt, schließlich würden Spieler die 3D-Brillen deutlich länger tragen als bei einem Kinofilm. ■

Christoph meint: *„Iwata-san reagiert äußerst gelassen auf die Ankündigung des iPad. Das dürfte aber eher unternehmerisches Kalkül sein. Insgeheim ist der Nintendo-Boss bestimmt hellhörig, was Apple in Zukunft anstellt. Denn die Zeiten, in denen die vermeintliche Wunderfirma mit dem grauen Apfel ausschließlich Musik vertrieb und Nintendo somit aus dem Weg ging, sind passé. Apple ist der große Gewinner im Spielesektor – und der Erfolg dürfte sich mit dem iPad fortsetzen. Es könnte gefährlich werden, wenn Jobs' Mobilgeräte auf dem Schulhof Einzug halten und als Plattform für Zocker wahrgenommen werden. So weit ist es freilich noch nicht – aber die Zeit des Nintendo-Alleinregimes ist seit der Ankündigung des iPad definitiv vorbei."*

Nintendo DS XL und Apple iPad im Vergleich

	Nintendo DSi XL	Apple iPad
Gewicht	314 g	680 g, 730 g (3G-Modell)
Bildschirmgröße	2 x 4,2 Zoll	9,7 Zoll
Preis	169 Dollar, 179 Euro	499-829 Dollar
Prozessor	133 + 33 MHz	1 GHz
Interner Speicher	256 MB	16/32/64 GB (je nach Modell)
Speichererweiterung	SD Card	USB, SD-Card (je separat)
Download-Shop	Ja, für Spiele und Anwendungen	Ja, für Spiele, Anwendungen, Musik, Videos, Podcasts, Bücher und Hörbücher
Integrierter Musik-Player	Ja, unterstützt AAC	Ja, setzt iTunes voraus
Integrierte Kamera	Ja	Nein
Integrierter Browser	Ja, basierend auf Opera	Ja, basierend auf Safari
Akku-Laufzeit	Ca. 15 Stunden	Ca. 10 Stunden
Europa-Termin	05. März 2010	Sommer 2010

GERÜCHTEKÜCHE

.....wir wärmen alles für euch auf

*Für Nintendo ist der anhaltende Erfolg der **Pokémon**-Serie von unschätzbarem Wert: Alljährlich bescheren die diversen Editionen und Spin-offs dem Mario-Konzern gigantische Verkaufszahlen. Damit dies so bleibt, hat Satoru Iwata auf einer Investorenkonferenz angekündigt, die nächste Generation der Rollenspielreihe gehörig umzukrempeln. Gerüchten zufolge soll das technische und spielerische Grundgerüst neu entwickelt werden, womit viele Änderungen einhergehen. Wir meinen: Das wurde auch Zeit!*

Vom 9. bis zum 13. März 2010 findet in San Francisco die Game Developers Conference statt. Ein Angestellter eines angeblich wichtigen internationalen Herstellers hat durchsickern lassen, dass Nintendo dort eine neue Konsole vorstellt. Dem Mitarbeiter zufolge befinden sich sogar schon einige Spiele in Entwicklung. Wird etwa eine Wii HD vorgestellt, die Satoru Iwata bislang immer kategorisch ausschloss, weil sie ihm zufolge keinen Nutzwert für den Spieler bringt?

TOPS & FLOPS

↑ MEHR BLOB-SPASS!

Und da sage noch einer, dass sich einzigartige Wii-Spielideen nicht durchsetzen: THQ gab bekannt, einen Nachfolger zum gelungenen Musik-Hüpfspiel **de Blob** zu veröffentlichen. Das Spiel erscheint noch im Fiskaljahr 2011, das am 31. März 2011 endet. Wir können uns also darauf freuen, erneut eine triste Stadt mit einem bunten Farbball einzufärben. Die Entwickler Blue Tounge Entertainment im sonnigen Australien dürfte es freuen. Und auch in der Redaktion kam die Nachricht gut an. Es sollten mehr Hersteller zu originellen, Wii-exklusiven Titeln stehen!

↓ RÜCKZUG AUS WIEN

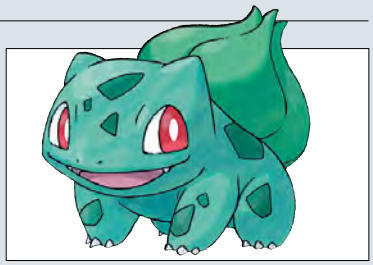
Das Entwicklerstudio Deep Silver Vienna – wie der Name schon sagt, ist es in Wien zu Hause – wurde vom Mutterunternehmen Koch Media zum 31. Januar 2010 geschlossen. Das Studio war unter anderem für das Wii-Grusel-Abenteuer **Cursed Mountain** verantwortlich und arbeitet bereits seit einigen Jahren an **Ride to Hell**, einem PlayStation-3-, Xbox-360- und PC-Spiel, in dem ihr das Mitglied einer Motorradbande spielt. Als Gründe für die Schließung nannte Koch die aktuelle Wirtschaftslage. Das Ausscheiden der Studiogründer zum Jahreswechsel dürfte aber auch eine Rolle gespielt haben.

↑ ZURÜCK ZU DEN WURZELN

Egal ob **Sonic the Hedgehog 4**, **Mega Man 10** oder **Castlevania: The Adventure ReBirth** – die Spielehersteller besinnen sich auf ihre alten Marken und vor allem klassisches Gameplay. Sonic macht halt in 2D die beste Figur und Mega Man funktioniert als Retro-Zock in 8-Bit-Optik immer noch am besten. Auch **New Super Mario Bros.** zeigt, dass klassisches Gameplay sehr wohl massenkompatibel ist. Wir begrüßen diesen Trend und sind gespannt, ob weitere Spiele den Retro-Weg gehen. **Metroid: Other M** könnte so ein Fall sein und auf 2D-Gameplay mit schicker 3D-Optik setzen.

↑ E3-AUFTRITT FÜR ZELDA?

Wie das neue Wii-**Zelda** aussehen wird, ist bislang ein großes Geheimnis. Außer einem Artwork und einigen eher vagen Statements hielten Miyamoto und Co. bis jetzt dicht. Doch das wird sich ändern – hoffentlich. Denn so ganz konkret wurde **Zelda**-Schöpfer Eiji Aonuma in einem kurzen Interview nicht. Immerhin meinte er, dass er den Besuchern der E3 2010 „gern etwas Überraschendes von Links neuem Wii-Abenteuer zeigen möchte". Genau: Er möchte es. Das ist ein Wunsch, keine Bestätigung. Und dennoch steigt damit die Chance auf einen E3-Auftritt. Und das ist super!



↑ NEUSTART FÜR DIE POKÉMON

Seit den **Diamant-** und **Perl**-Editionen von 2007 erschien kein grundsätzlich neues **Pokémon**-Spiel mehr. Doch das wird sich ändern. Nintendo wird noch 2010 – zumindest in Japan – ein komplett neues **Pokémon**-Game für den DS veröffentlichen. Das bedeutet: komplett neue Mini-Monster, neue Charaktere, neue Funktionen und neue Spiel-Elemente. Wir freuen uns drüber, denn die vielen Remakes oder Fortsetzungen der letzten Jahre wurden bereits etwas langweilig. Obendrein sind wir gespannt, ob die Poké-Macher für den neuesten Teil wirklich krasse Änderungen wagen.

TRAUMA TEAM

Wii Zum dritten Mal schwingt ihr das Skalpell – diesmal mit Unterstützung!

Die schlimme Nachricht zuerst: Noch ist nichts für Deutschland angekündigt. Die gute Nachricht: Das Game macht einen tollen Eindruck. Wieder müsst ihr mit Wii-FB und Nunchuk unter Zeitdruck Operationen ausführen, jedoch gibt es eine Vielzahl neuer Elemente. Ihr spielt nämlich nicht nur einen, sondern ganze sechs Ärzte – alle mit ihrem eigenen Fachgebiet, eigenen Werkzeugen und sehr turbulenten Geschichten. Der Meisterchirurg sitzt beispielsweise lebenslang im Gefängnis, kann sich aber an seine Tat nicht erinnern. Er darf unter Bewachung des FBI wieder operieren. Dazu gesellen sich eine Endoskopie-Expertin, ein Chiropraktiker – also Knochenspezialist, ein Diagnose-Profi, eine Notfallärztin und eine Gerichtsmedizinerin. Damit wird das Gameplay so abwechslungsreich wie noch nie. Ihr werdet Patienten untersuchen, gebrochene Knochen verschrauben, Endoskope vorsichtig durch den Körper führen oder erste Hilfe am Unfallort leisten. Der dritte Teil der **Trauma**-Reihe wird auf jeden Fall der größte. Wird er auch der beste? Hoffentlich finden wir es bald heraus! ■

Sebastian meint: *„Was für ein Fortschritt! Beim Sprung von Teil 1 zu Teil 2 kam der Koop-Modus hinzu. Doch diesmal wird gleich ein Großteil des Spiels neu erfunden! Ich freue mich schon wie ein frisches OP-Besteck auf meinen virtuellen Einsatz. Und auch die Story dürfte gewohnt dramatisch und abgefahren ausfallen. Das soll mir recht sein. So etwas gehört zu einer guten Krankenhaus-Serie einfach dazu!"*

NINTENDO DSi XL

Braucht ihr das neue Nintendo-DS-Modell wirklich?

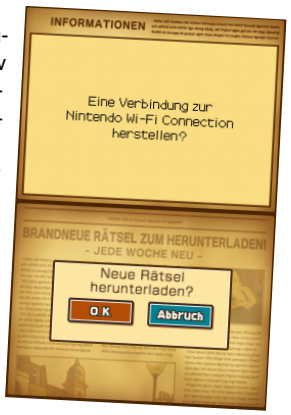
Abbildung in Originalgröße

JEDE WOCHE LAYTON: WIE GEHT'S?

Professor Laytons neuestes Abenteuer ist immer brandaktuell – denn Woche für Woche wird ein neues Rätsel zum Herunterladen angeboten, in Summe 33! Passend zu unserer großen **Layton**-Titelstory verraten wir euch hier, was ihr tun müsst, um die „Rätsel der Woche" (siehe Seite 87) überhaupt zu bekommen.

Ihr surft zu Hause mit der WEP-Verschlüsselung im kabellosen Netzwerk (WLAN)?
Mit dieser Kodierung ist es kein Problem, auf die Rätsel der Woche zuzugreifen! Klickt im Hauptmenü von **Professor Layton und die Schatulle der Pandora** einfach auf die „Rätsel der Woche" unter der Rubrik „Bonus" und wählt anschließend die „Nintendo WFC-Einstellungen" an. Sucht dort nach eurem WLAN-Access-Point – er hat einen individuellen Namen – und gebt das Passwort ein. Fertig! Die Zugangsdaten kennt derjenige, der das Netzwerk eingerichtet hat. Wendet euch bei Fragen an ihn.

Ihr surft zu Hause mit der (weitaus sichereren) WPA-Verschlüsselung?
Pech gehabt! Nintendo-DS-Module unterstützen diese WLAN-Kodierungsmethode nicht. So bleibt euch nichts anderes übrig, als euch bei einem Freund die Wochenrätsel herunterzuladen, sofern er euch den Zugang einrichtet. Alternativ könnt ihr auch einen öffentlichen WLAN-Hotspot aufsuchen. Beim N-ZONE-Praxistest in Nürnberg sind wir etwa in einem McDonald's-Lokal sowie in der Telekom-Filiale fündig geworden. Der Zugang war jeweils offen und kostenlos. Viele Restaurants oder Bars bieten solche Hotspots für ihre Gäste an.



SONIC THE HEDGEHOG 4: EPISODE 1

WiiWare Sega besinnt sich auf alte Stärken und bringt Sonic in 2D zurück!

Schon im September 2009 kündigte Sega ein neues **Sonic**-Spiel mit dem Codenamen **Needlemouse** an. Nun wurde das Projekt enthüllt: Es wird ein neues 2D-Sonic! **Sonic the Hedgehog 4: Episode 1** spielt nach **Sonic & Knuckles** und könnte kaum eine simplere Story haben. Sonic bekommt es mit Dr. Eggman zu tun. Mehr ist da nicht – allerdings wird es im Spiel neben dem blauen Igel noch einen weiteren, bislang geheimen Charakter geben. Das Game erscheint diesen Sommer für WiiWare und stellt den ersten Teil einer ganzen **Sonic the Hedgehog 4**-Reihe dar. Die Bewegungssensoren der Wii-FB werden übrigens unterstützt, jedoch dürfte diese Funktion optional sein. Das Gameplay des Titels unterscheidet sich also wahrscheinlich kaum von den Mega-Drive-Klassikern der 16-Bit-Ära. ■

Sebastian meint: *„Endlich kriegt Sega die Kurve und lässt Sonic in einer Disziplin antreten, die er wirklich gut beherrscht: pfeilschnelle 2D-Hüpf-Action. Deshalb freue ich mich wirklich sehr auf **Sonic the Hedgehog 4**. Ich freue mich auf das Klimpern gefundener Ringe, auf die Musik der ‚Green Hill Zone' und auf den herrlich blauen Himmel, wie es ihn heutzutage in viel zu wenigen Spielen gibt. Allerdings überlege ich noch, auf welches System ich mir das Spiel herunterlade. Schließlich kommt **Sonic 4** auch für PS3 – und dort in hochauflösender Grafik. Hach, es wird langsam Zeit für eine Wii HD!"*

Mit diesem Teaserbild machte Sega uns schon lange neugierig. Nun ist die Katze aus dem Sack!

RICHTIGSTELLUNG

In der letzten N-ZONE berichteten wir im Rahmen der Retro-Reportage über die bewährten **The Legend of Zelda**-Spiel-Elemente, dass König Zora das Eingangstor ins Reich von Lord Jabu-Jabu versperrt. Um hineinzugelangen, müsse man König Zora erst einen Fisch aushändigen – so stand es auf Seite 64 geschrieben. Korrekt ist: Der Fisch gehört in die Hände von Lord Jabu-Jabu. Der Zora-Herrscher rückt stattdessen durch den Brief von Ruto zur Seite. Wir bitten den Fehler zu entschuldigen. Vielen Dank an alle Leser, die die Falschinformation bemerkten! ■

FIGHTEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Capcom und MadCatz verlosen alles, was Beat-'em-Up-Zocker brauchen!

Nach unserem großen Test zu **Tatsunoko vs. Capcom Ultimate All-Stars** in der letzten N-ZONE (Einzelspielerwertung 86 Prozent, Mehrspielerwertung 88 Prozent) verlosen wir diesmal das perfekte Zubehör für Prügel-Fans! Zu gewinnen gibt es:

1x MadCatz-Tatsunoko-vs.-Capcom-Fightingstick
5x Tatsunoko vs. Capcom Ultimate All-Stars
3x Sammelkartenset (8 Karten pro Set)
5x Poster (o. Abb.)

Um teilzunehmen, schickt eine Mail an redaktion@n-zone.de (Betreff: „Tatsunoko vs. Capcom") oder eine Postkarte an Computec Media AG – Redaktion N-ZONE – Kennwort: „Tatsunoko vs. Capcom" – Dr.-Mack-Straße 77 – 90762 Fürth.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 15. März 2010

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

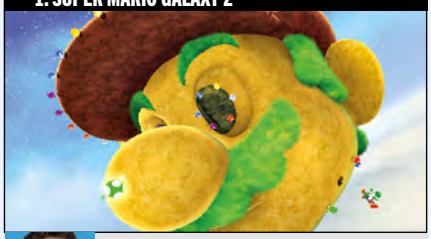
1 SUPER MARIO GALAXY 2

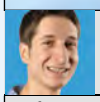
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 2010

Wer sonst außer Mario könnte sich über Monate so fest an der Spitze der Most-Wanted-Charts halten? Und wir gehen mittlerweile auch davon aus, dass sich das bis zum Releasetermin des Spiels, der bislang immer noch nicht bekannt gegeben wurde, auch nicht mehr ändern wird. Oder kommt Link doch noch in die Gänge und löst die Konkurrenz aus dem eigenen Hause von der Top-Position der begehrtesten Spiele ab?

REDAKTIONS-TOP 5

1. SUPER MARIO GALAXY 2





Für die N-ZONE-Redaktion das wahrscheinlich beste Spiel des Jahres: Marios nächster Mega-Hit!

1 ►		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2010

2. ZELDA Wii

2 ►		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Nicht bekannt

3. METROID: OTHER M

5 ▲		GENRE	Action
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2010

4. DISNEY MICKEY EPIC

Neu ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Disney Interactive	TERMIN	Herbst 2010

5. RED STEEL 2

4 ▼		GENRE	Action
ENTWICKLER	Ubisoft	TERMIN	25. März

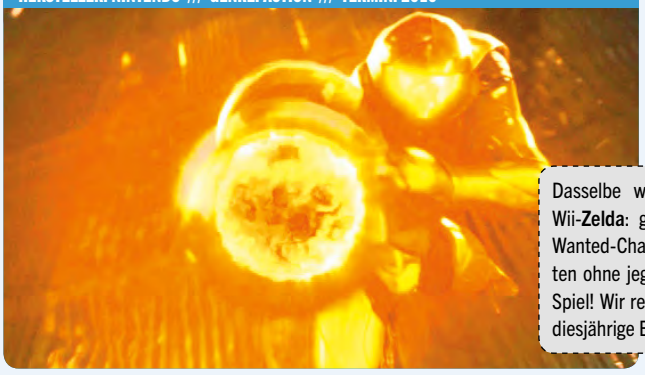
2 ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: NICHT BEKANNT

Das kürzlich erschienene **Zelda** für den DS war nur ein Tropfen auf den heißen Stein: Kaum ist **Spirit Tracks** eine Weile im Handel, wollen die Fans der Reihe schon das nächste Mega-Adventure mit dem Nintendo-Helden in den grünen Strumpfhosen. Höchste Zeit, dass Nintendo weitere Infos und Bilder zu dem mysteriösen Wii-**Zelda** rausrückt!

3 METROID: OTHER M

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION /// TERMIN: 2010



Dasselbe wie beim angekündigten Wii-**Zelda**: ganz oben in den Most-Wanted-Charts und das seit Monaten ohne jegliche neue Infos zu dem Spiel! Wir rechnen spätestens für die diesjährige E3 mit heißen Details!

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan unkomplizierter als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

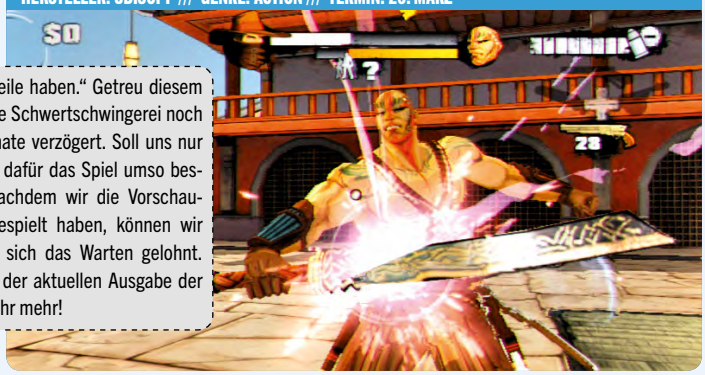
4 POKÉMON: GOLD/SILBER

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 26. MÄRZ

Endlich ist es so weit: Am 26. März erscheint auch hierzulande das neueste **Pokémon**! Den großen Test zum **Gold & Silber**-Remake findet ihr in der nächsten Ausgabe der N-ZONE, im aktuellen Heft gibt's die Vorschau auf Seite 34.

5 RED STEEL 2

HERSTELLER: UBISOFT /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 25. MÄRZ



„Gut Ding will Weile haben." Getreu diesem Motto hat sich die Schwertschwingerei noch um ein paar Monate verzögert. Soll uns nur recht sein, wenn dafür das Spiel umso besser wird. Und nachdem wir die Vorschaufassung lange gespielt haben, können wir bestätigen, dass sich das Warten gelohnt. hat. Ab Seite 14 der aktuellen Ausgabe der N-ZONE erfahrt ihr mehr!

6 PROFESSOR LAYTON

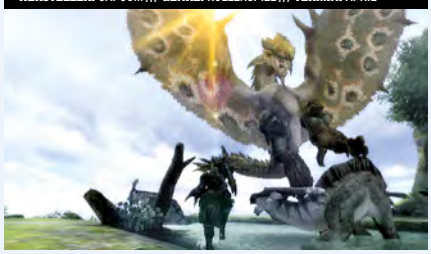
HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** 2010

DS	**Professor Layton und die letzte Zeitreise**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
DS	**Professor Layton und die Geisterflöte**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
DS	**Professor Layton und die Maske der Wunder**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

Die Fans lechzen nach neuen **Layton**-Spielen! In Japan werden ihre Wünsche schon erhört, denn kürzlich wurde ein fünfter Teil angekündigt, der in Fernost noch in diesem Jahr erscheinen soll. Für genügend Nachschub für Rätselfreunde ist also bestens gesorgt!

7 MONSTER HUNTER 3

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** APRIL

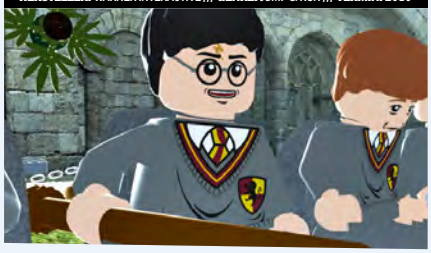


8 GOLDEN SUN DS

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2010

9 LEGO HARRY POTTER

HERSTELLER: WARNER INTERACTIVE /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 2010



10 OKAMIDEN

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ADVENTURE /// **TERMIN:** 2010

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Ubisoft Paris | Hersteller: Ubisoft | Termin: 25. März 2010

RED STEEL 2

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Text | Christoph Kraus

Ein Spiel wie ein Bud-Spencer-Film: deftige Haudrauf-Action, cooles Western-Flair und zwischendurch immer ein lässiger Spruch!

GESPIELT N-ZONE

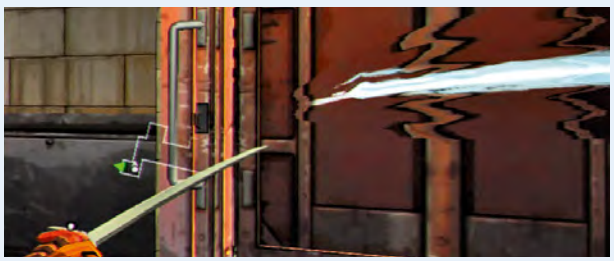
STEUERUNGSRAFFINESSEN

Zu einem guten Shooter gehört eine exzellente Steuerung. Wir erklären, was die Entwickler im Vergleich zum ersten Teil verändert haben.

Die Präzision: Dass der Wii-MotionPlus-Aufsatz eine akkurate Bewegungssteuerung ermöglicht, beweisen die Minispiele aus **Wii Sports Resort**. Allerdings ist noch immer eine gewisse Trägheit festzustellen – auch bei **Red Steel 2**. Im Klartext bedeutet das: Etwa eine halbe Sekunde Verzögerung tritt bei vertikalen und horizontalen Schlägen weiterhin auf. Das merkt man auch beispielsweise beim Öffnen von Türen (wofür eine ruckartige Handbewegung nötig ist). Allerdings ist die Verzögerung nicht schlimm, geschweige denn für den Spieler verwirrend. Im Menü lässt sich sogar die Sensitivität für alle Gesten justieren. Durchdacht!

Die Bewegungszone: Das erste **Red Steel** krankte nach heutigem Empfinden an einer schlechten Bewegungszone: Um sich nach links oder rechts umzudrehen, musste man mit der Wii-FB außerhalb des Bildschirmrands zeigen. In der Praxis war diese Umschau-Methode schlecht zu handhaben, da es viel zu viel Zeit kostete, den Zeiger wieder in die Mitte zu richten, um überhaupt schießen zu können. Beim zweiten Teil haben die Entwickler deutlich an der Steuerung gefeilt. Unser Bild veranschaulicht die optimierte Schuss- und Bewegungszone.

Im inneren Bildbereich schießt ihr. Bewegt ihr den Zeiger darüber hinaus, schaut ihr euch um (im Bild durch den Rahmen veranschaulicht).



Das Blickfeld nach einem Schlag: Damit die Spielfigur nach einem Hieb keine ungewollte Drehung hinlegt, griffen die Entwickler zu einem Trick: Das Fadenkreuz verschwindet für kurze Zeit – übrig bleibt nur ein winziger Punkt in der Mitte des Screens. Erst wenn ihr den Zeiger der Wii-FB auf diese Stelle zubewegt, wird das reguläre Fadenkreuz erneut sichtbar – und ihr könnt wieder ballern. Fein!

INTERVIEW MIT JASON VANDENBERGHE

Ein viertelstündiges Gespräch mit Creative Director Jason Vandenberghe reicht, um zu bemerken, dass er Red Steel 2 prägt wie kein anderer! Mit uns sprach der bärtige Western-Liebhaber über Wii-Fuchtelspiele sowie darüber, warum Schwerter cooler sind als Knarren – und mit welchem Trick er die Verkaufszahlen von Pokémon übertreffen möchte!

N-ZONE: Red Steel 2 setzt voll und ganz auf Action – und das macht es richtig gut. Hattest du keine Lust, Rätsel zu entwerfen oder dem Spieler ruhige Momente zu gönnen?
Jason: Stimmt, es dreht sich alles um Spaß! Aber wir geben dem Spieler ja auch die Möglichkeit, die Umwelt zu erkunden und zwischen den Kämpfen durchzuatmen. Doch es liegt nun mal in der Natur der Sache, dass Schwertkämpfe sehr rasant sind. Auch im Verlauf der Entwicklung fanden wir schnell heraus, dass es schlichtweg keinen Spaß macht, wenn man das Tempo des Spiels herunterdreht

FORTSETZUNG AUF SEITE 16

ACTION AM LAUFENDEN BAND

BÄM! Es zischt. Es knallt. Es rumpelt. Red Steel 2 will keine epische Geschichte erzählen, sondern einfach nur Spaß machen. Und diesen Anspruch erfüllt es richtig gut. Unser Tagebuch gibt euch Einblicke in das konstant actionreiche Spielkonzept.

13:30 Uhr:

Das geht ab! Der namenlose Held von **Red Steel 2** klammert sich an der Motorhaube eines Autos fest – am Steuer sitzt sein Erzrivale. Die wilde Verfolgungsjagd durch die Westernstadt ist dabei als Reihe von Quicktime-Events angelegt – und die funktionieren erstaunlich gut. Alle paar Sekunden müsst ihr bestimmte Knöpfe drücken, die Wii-Fernbedienung schütteln oder den Analogstick bewegen. Sogar einen lässigen „Deine Mudder"-Spruch hat unser Rächer auf den Lippen. Diese Coolness lässt uns auch darüber hinwegsehen, dass der Abschnitt spielerisch nur Bekanntes bietet.

13:35 Uhr:

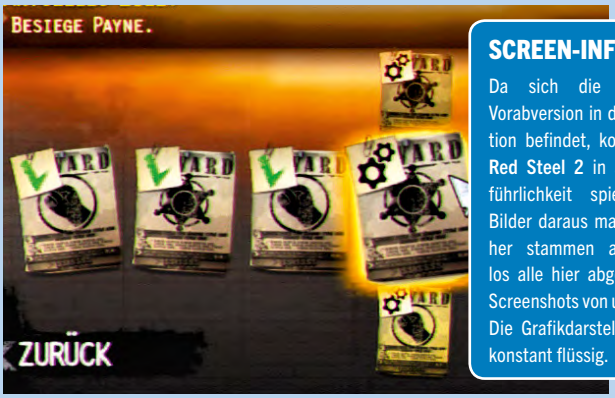
Am Schwarzen Brett erhalten wir den Auftrag, sieben Tanklaster in die Luft zu sprengen. Die stehen überall im Level herum und stammen vom Feind. Auf gut Deutsch: Sie müssen weg! Der Munitionsvorrat unserer Knarre ist zwar (wie auch im weiteren Spielverlauf) äußerst knapp bemessen, aber notfalls bringen wir die Tanks eben mit unserem Schwert zur Explosion. Jetzt bloß nicht vergessen, in Deckung zu gehen! In solchen Missionen zeigt sich, dass es sinnvoll ist, sparsam mit den blauen Bohnen zu haushalten, denn einige Situationen setzen voraus, dass man noch einen gewissen Munitionsvorrat übrig hat. Das Schwert ist daher (anders als erwartet) erste Wahl, wenn's um die perfekte Waffe geht. Das Säbeln macht richtig Laune und ist darüber hinaus sehr effektiv.

13:44 Uhr:

Jetzt dreht **Red Steel 2** so richtig auf. Im Minutentakt treffen wir Widersacher, die uns mit ihrer Klinge an die Kehle wollen. Wir halten aber standhaft dagegen – mit immer neuen Tricks! Schon bald erlernen wir die sogenannte Adler-Attacke. Gemeint ist das Gedrückthalten der A- und B-Taste, verbunden mit einer schnellen Aufwärtsbewegung der Wii-Fernbedienung: Damit spießen wir einen Gegner regelrecht auf und wirbeln ihn in die Luft. Die Perspektive dreht sich dann ein Stück nach oben, sodass wir dem Widerling mit dem Gewehr Saures geben können. Solche Aktionen sind klasse inszeniert, ohne gewaltverherrlichend zu wirken. **Red Steel 2** ist deshalb völlig zu Recht schon ab 16 Jahren freigegeben.

13:58 Uhr:

Etliche Spielminuten später befinden wir uns abermals im Saloon und halten am Schwarzen Brett nach neuen Aufträgen Ausschau. Wir sollen uns zum Beispiel nach einer technischen Steuereinheit umsehen, die sich auf einem Mast befindet. Dort machen uns zu allem Überfluss auch noch fliegende Elektroroboter zu schaffen – aber ein gezielter Schuss aus der Ferne schaltet die Flatterlinge aus. Man mag jetzt einwenden, dass diese Gegner überhaupt nicht zum Setting passen, da **Red Steel 2** ja eigentlich in einer Western-Landschaft spielt. Aber da sich das Spiel überhaupt nicht ernst nimmt und vielmehr die ernsten Genre-Vertreter verballhornt, gibt es keinen Grund zu motzen. Eine tiefgründige Geschichte dürft ihr aber nicht erwarten. Denn die wird definitiv nicht geboten!



SCREEN-INFO

Da sich die deutsche Vorabversion in der Redaktion befindet, konnten wir **Red Steel 2** in aller Ausführlichkeit spielen und Bilder daraus machen. Daher stammen ausnahmslos alle hier abgedruckten Screenshots von uns selbst. Die Grafikdarstellung läuft konstant flüssig.

INTERVIEW MIT JASON VANDENBERGHE – FORTSETZUNG

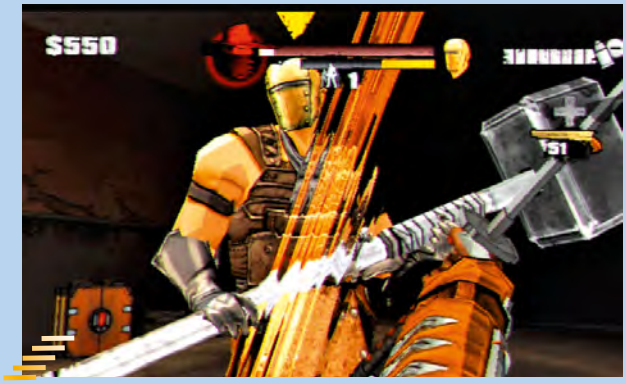
– dann fühlt es sich nicht mehr wie ein Schwertgefecht an! Und der menschliche Körper ist in der Lage, sehr schnell zu reagieren. *(lacht)* Wenn man also vorm Fernseher sitzt und spielt, neigt man automatisch dazu, wild mit den Händen zu fuchteln – und genau dieses Gefühl des Mittendrinseins war unsere Idee bei der Entwicklung! Wir hatten die Absicht, ein Spiel mit hoher Intensität zu schaffen, fast ein bisschen wie ein Arcade-Game. Aber es gibt nicht nur großartige Kämpfe, in denen man sich gegen schier unendliche Gegnermassen zur Wehr setzt, sondern dazwischen auch mal kleinere Gebiete mit nur wenigen Feinden – da kann man dann auch mal etwas verschnaufen.

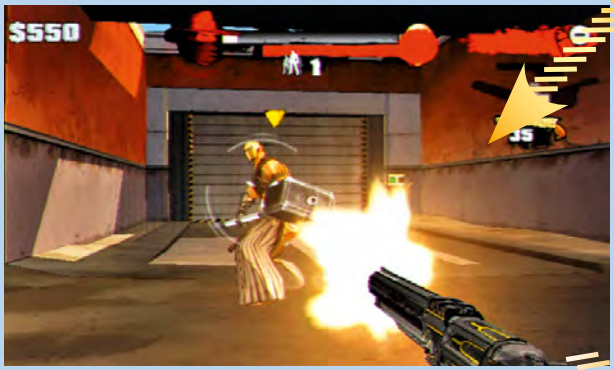
N-ZONE: Wie stark werden denn beide Abschnitte vertreten sein, also Schwertkämpfe und klassische Shooter-Einlagen?
Jason: Im Gegensatz zum ersten Teil werden die nicht mehr separat sein. In **Red Steel 2** bestimmt einzig und allein der Spieler, wie

HÖR MAL, WER DA HÄMMERT … ODER BESSER NICHT!

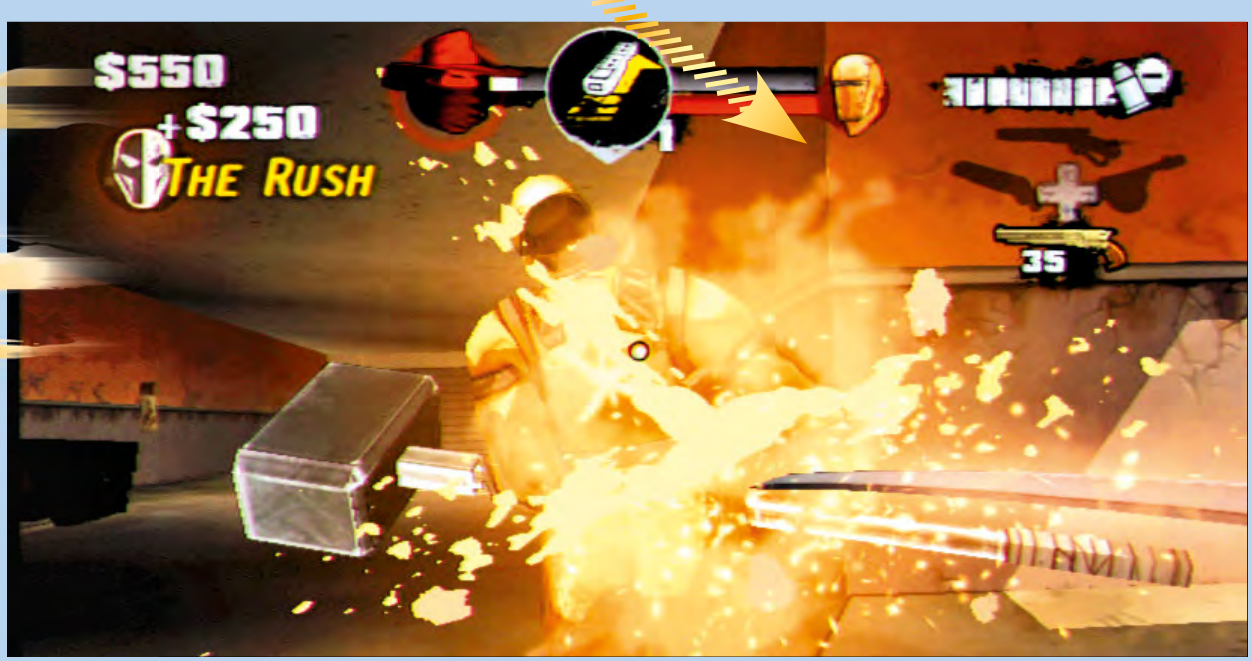
Der irre Typ mit dem Hammer kostete den Protagonisten von Red Steel 2 beinahe das Leben. Wir erklären euch das Kampfsystem anhand einer ganz besonderen Begegnung …

Diese Situation ist für den Helden von **Red Steel 2** schonungsloser Alltag: Plötzlich steht ein dicker Typ mit fettem Hammer vor ihm und will ihn plätten! Was tun? Wir als Spieler schwingen zunächst den Arm ganz weit über die Schulter und vollführen mit einer ausladenden Vorwärtsbewegung mehrere vertikale und horizontale Schläge. Der Bildschirm beginnt zu beben, die Keilerei wird mit grellen Lichtblitzen genial inszeniert. Doch irgendwie scheint das dem Hammermann nichts auszumachen – er steht immer noch da wie eine deutsche Eiche. Wir bewegen uns also anschließend mit dem Analogstick ein Stück weit nach hinten, ziehen unsere Knarre hervor und ballern aus der Distanz auf ihn. Das minimiert seine Kraft. Sobald der richtige Moment gekommen ist, laufen wir wieder





auf ihn zu, drücken die A-Taste und flitzen so geschickt hinter seinen Rücken. Ein Hieb nach vorne aktiviert nun eine gewaltige Finisher-Attacke, die uns das Unheil ein für alle Mal vom Leib schafft: Der Typ ist Geschichte! Gut zu wissen, dass man all diese Steuerungsraffinessen nicht selbst erlernen muss, sondern in einem gut gemachten Tutorial vermittelt bekommt. Selbst nach zwei Stunden Spielzeit haben wir noch längst nicht alle Tricks gesehen und müssen immer wieder zu unserem Meister, der uns verrät, wie man kämpft. Wir begrüßen es, dass sich **Red Steel 2** die Zeit nimmt, den Spieler an der Hand zu nehmen und die Steuerung zu erklären, statt nur eine plumpe fünfminütige Einführung zu bieten.



oft man zu Schwert und Gewehr greift. Man muss sogar nicht mal irgendwas drücken, um zwischen beiden Waffen zu wechseln – man schwingt einfach! Das Spiel zwingt einen damit nicht mehr, einen Level auf bestimmte Weise zu lösen. Das ist unser Versprechen, den Core-Spielern ein cooles Erlebnis zu liefern! Wenn man jemandem beim Spielen zusieht, merkt man schnell, dass derjenige eine bestimmte Waffe bevorzugt.

N-ZONE: Du meinst die Knarren?
Jason: Nein, das Schwert! Bei unseren frühen Tests hatten einige Kollegen die Befürchtung, dass die Spieler keine Schwertgefechte haben wollen, weil ein Gewehr viel mehr Durchschlagskraft besitzt und viel akkurater zielt. Aber es stellte sich heraus, dass der Spieler immer wieder zum Säbel greift, um die Gegner mit ihren eigenen Waffen zu schlagen. Wir hatten also keinerlei Probleme, die Spieler zu überzeugen, dass sie das Schwert benutzen sollen. Ich habe noch niemanden gesehen, der ausschließlich eine bestimmte Waffe einsetzt.

N-ZONE: Im Internet kursieren schon seit einiger Zeit detaillierte Konzeptskizzen, die eine frühe Version von Red Steel 2 zeigen. ***(Jason beginnt laut zu lachen)*** **Doch das fertige Spiel weicht massiv von diesen ab. Kannst du was zum Werdegang des Projekts erzählen?**
Jason: Na klar! Das **Red Steel**-Projekt startete bereits vor etwa dreieinhalb Jahren. Die Entwicklung begann unmittelbar nachdem der erste Teil in die Läden gekommen war. Wir haben seitdem sehr viele Dinge ausprobiert und es gibt immer wieder Leute, die heimlich die Inhalte aus frühen Präsentationen ins Netz stellen. Die Produktion und Erschaffung der Welt, wie du sie heute gesehen hast, begann etwa zu dem Zeitpunkt, als wir die ersten MotionPlus-Adapter erhielten. Da legten wir uns auf einen Grafikstil und auf das Gameplay fest. Die Entwicklung hat viele Schritte durchgemacht – so wie alle Projekte in der Spielebranche.

N-ZONE: Für wie wichtig hältst du Wii-Bewegungssteuerung im Allgemeinen?
Jason: Ich denke, dass Bewegungssteuerung für einige Genres eine signifikante Auswirkung haben kann, während andere weniger davon profitieren. Jedes Genre wird damit sicherlich nicht revolutioniert – auch wenn ich mir das wünschen würde. Wir haben zuletzt viele Spiele gesehen, die ohne Bewegungssteuerung nicht existiert hätten. Und diese Beobachtungen sind äußerst spannend!

N-ZONE: Welche Spiele meinst du damit genau?
Jason: Natürlich **Red Steel 2**, den First-Person-Prügler! *(lacht)* Wir begannen zuerst damit, einen First-Person-Shooter zu erschaffen und stellten dann fest, dass man die Schwertkämpfe da nicht einfach draufklatschen kann. Sie verändern die Art und Weise, wie man einen Shooter normalerweise inszeniert, völlig! Wir mussten uns also weniger an klassischen Shootern, sondern vielmehr an Actionspielen orientieren, was die künstliche Intelligenz, den Spielrhythmus und das Charakterdesign betrifft. **Red Steel 2** ist also kein reiner Shooter mehr!

Dieser Typ ist böse. Dieser Typ besitzt ein Schwert. Dieser Typ fackelt nicht lange. Kurz und knapp: Macht ihn fertig!

N-ZONE: Hast du bestimmte Erwartungen an den Erfolg von Red Steel 2? Bei Erwachsenenspielen für Wii weiß man bekanntlich nie, ob sie sich gut verkaufen werden.
Jason: Ich bin im Augenblick ziemlich gespannt, was mit **Red Steel 2** passiert. Ich mag keine Vorhersage treffen, wie gut meine Spiele laufen werden, aber ich habe Hoffnung, 14 Millionen Stück zu verkaufen! *(lacht laut)* Ich möchte **Pokémon** übertreffen! *(lacht noch lauter)* Das ist mein Ehrgeiz. Aber im Ernst: Der Trick, ein Spiel auf der Wii erfolgreich zu machen, besteht darin, den Spielern das Gefühl zu geben, dass sie dieses Abenteuer auf keiner anderen Konsole erleben können. So bin ich an **Red Steel 2** herangegangen und ich hoffe, es funktioniert. Wenn das nicht läuft, dann fragt man sich natürlich: „Wie macht man's denn dann?" Es gibt eine Menge Spieler da draußen, die MotionPlus besitzen und einen Grund suchen, das Zubehör zu verwenden. Diese Leute will ich erreichen.

N-ZONE: Es ist ein ehernes Gesetz der Videospielbrache, dass jeder Held einen Namen hat. Aber der Hauptcharakter von Red Steel 2 hat keinen! Warum hast du ihm keinen verpasst? Du hättest ihn doch Jason taufen können.
Jason: Ich möchte nicht allzu viel vorwegnehmen, aber wenn du **Red Steel 2** spielst, wirst du herausfinden, warum das so ist. Ich mache keinen großen Hehl daraus, dass ich mich stark von Sergio Leone *(italienischer Filmregisseur, der durch seine Western bekannt wurde, etwa* ***Für eine Handvoll Dollar*** *oder* ***Mein Name ist Nobody****, Anm. d. Red.)* habe inspirieren lassen. Der Charakter von **Red Steel 2** ist eine Hommage an **Zwei glorreiche Halunken**. Ich mag das Mysterium um den Namen meines Helden. Spiel einfach und du wirst merken, warum es so ist! *(lacht)*

N-ZONE: Das werden wir mit Sicherheit tun. Vielen Dank fürs Interview!

Hier seht ihr die Wirbelattacke in Aktion: Schleudert eure Widersacher in die Luft und gebt ihnen dann mit der Knarre Saures. Blut fließt bei alldem übrigens nicht.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Ein Hauch von Spaghetti-Western"

Bei der Präsentation von **Red Steel 2** ließ ich mir den Shop zeigen, in dem ich neue Waffen für meinen Helden kaufen kann. Ich wählte meine Knarre aus und gelangte so in ein Menü, in dem ein 3D-Modell meiner ausgewählten Pistole im Raum schwebte. Durch Neigen der Wii-FB in alle Richtungen drehte sich die Waffe auf dem Bildschirm mit. Dazu der saloppe Kommentar des Entwicklers: „Dieser Dreheffekt hat absolut keinen Nutzen und kostete uns 15 Minuten Entwicklungsaufwand. Aber hey, er ist verdammt cool!" – Diese lässige Herangehensweise zeigt, dass sich **Red Steel 2** überhaupt nicht ernst nimmt und einfach nur Spaß machen möchte. Genau das macht das Spiel so interessant: Die Steuerung mit MotionPlus funktioniert, die Levels sehen cool aus und die Nonstop-Action ist brachial, ohne plump zu wirken. Aber erst die Prise Humor macht es einzigartig!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder wurden uns von Ubisoft zur Verfügung gestellt, sehen aber einen Tick zu scharf für Wii-Verhältnisse aus. Wir nehmen stark an, dass hier etwas nachgeholfen wurde, würden uns aber natürlich sehr freuen, wenn das finale Spiel wirklich so schick wie auf den hier abgedruckten Screenshots aussieht!

Furchtlos: In den Kämpfen tritt der glücklose Prinz wieder gegen aufwendig gestaltete Widersacher an.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Mai 2010

PRINCE OF PERSIA – DIE VERGESSENE ZEIT

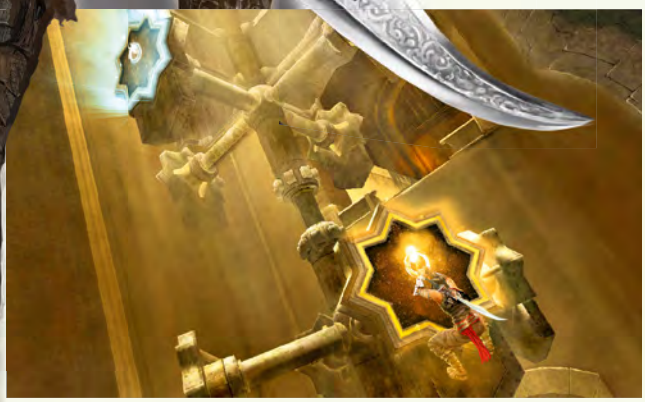
Text | Thomas Eder

Auch auf der Wii feiert Ubisofts glückloser Prinz ein Comeback!

Auf der Wii hat sich der Prinz seit **Rival Swords**, das bereits vor über zwei Jahren erschien, ziemlich rar gemacht. Das Wii-Debüt des Blaublüters konnte zwar durch spielerische Qualitäten überzeugen, war letztendlich aber nichts als eine aufgebohrte und an die Wii angepasste Fassung des dritten **Prince of Persia** mit dem Titel **The Two Thrones**. Mit **Die Vergessene Zeit** steht jetzt erstmals ein eigens für die Wii entwickeltes Abenteuer mit dem Prinzen an, das hoffentlich an die glorreiche **Sands of Time**-Trilogie anknüpfen kann.

Neue Fähigkeiten

Die Handlung des kommenden Prinzen-Abenteuers spielt zeitlich zwischen dem ersten und dem zweiten Teil, die ihrerzeit auch für den GameCube erschienen und in der N-ZONE Hit-Wertungen absahnen konnten. Zur Story ist bislang nur so



Kletterpartie: Wie zuvor ist der Prinz wieder ein talentierter Kletterer.

Feuerbarriere: Bei den zahlreichen Rätseln kommt's auf euer Köpfchen an!

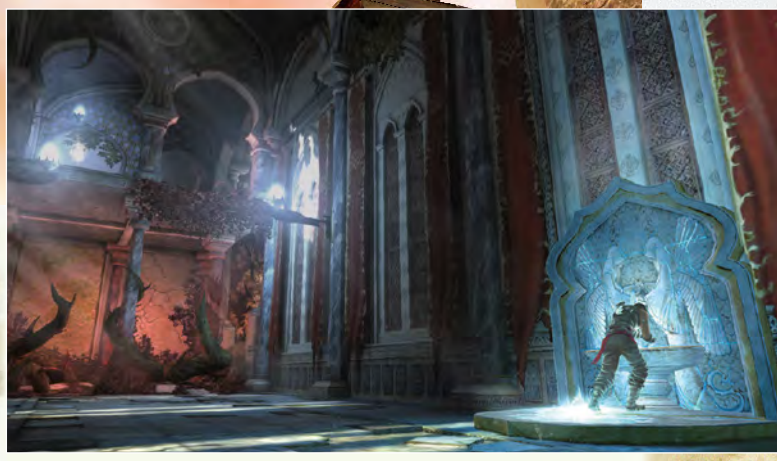
Multitalent: Dank der Macht über den Sand hat der Prinz eine Menge neuer Tricks auf Lager – beispielsweise kann er sich in einer Sandkugel fortbewegen.

viel bekannt, dass der Prinz in ein mysteriöses Königreich aufbricht und sich des bösen Treibens im dortigen Königspalast annimmt. Wie nicht anders zu erwarten, lauern zahlreiche Widersacher, Fallen, knackige Rätsel und weitere Gefahren auf den tapferen Blaublüter …

Doch zum Glück hat der Prinz wieder eine Menge auf dem Kasten: Wie gewohnt flitzt er akrobatisch an Wänden über rotierende Sägeblätter hinweg, springt über tiefe Abgründe oder klettert in Windeseile an Objekten in die Höhe. Und natürlich verfügt er auch wieder über die Fähigkeit, die Zeit zu manipulieren, und kann diesmal sogar aus Sand Brücken, Säulen oder Griffe zum Klettern schaffen. Und sogar in einer Kugel aus Sand soll sich unser Prinz in seinem nächsten Wii-Auftritt fortbewegen können! Das gesamte Spiel über erlernt der Königssohn neue Fähigkeiten, die er für das Lösen der zahlreichen Rätsel und zum Umgehen tückischer Fallen anwenden muss und so in immer neue Bereiche des Palastes vordringt. Wie in den drei GameCube-Teilen erwarten euch darüber hinaus eine Menge Gegner in der Spielwelt und natürlich auch wieder mehrere Bosskämpfe, in denen ihr mit Köpfchen und schnellen Reflexen gegen teils gigantische Widersacher bestehen müsst.

Gemeinsam stark

Während ihr in den übrigen **Prince of Persia**-Titeln für die Wii und den GameCube immer alleine unterwegs wart, könnt ihr euch diesmal im Koop-Modus Schützenhilfe von einem weiteren Spieler geben lassen. Dieser unterstützt das Blaublut dabei, Fallen und Gegner zu manipulieren, Verstecke aufzustöbern und Spezialattacken auszuführen. Was die Technik anbelangt, nimmt Publisher Ubisoft den Mund recht voll: Das Spiel soll laut Ankündigung dank „modernster Technologien zu dem Schönsten und Flüssigsten zählen, das je auf der Wii zu sehen war“. Überzeugen konnten wir uns davon allerdings noch nicht – die hier abgedruckten Screenshots wirken zu scharf und detailliert für Wii-Verhältnisse, Videos mit Wii-Gameplay-Szenen gab’s bislang noch keine zu sehen. Nichtsdestotrotz war die Reihe bisher auch immer technisch vom Feinsten, sodass wir uns schon vorstellen können, dass uns die Optik von **Die Vergessene Zeit** beeindrucken wird. Und zuletzt noch zum Umfang, der sich laut Hersteller auf etwa 15 Stunden reine Spielzeit erstreckt – ohne die Nebenmissionen, geheimen Abschnitte, kleinen Extras oder alternativen Routen, die von den Entwicklern eingebaut wurden, um den Spieler noch länger bei Laune zu halten. ■



Wunderschön: Die schicken Umgebungsgrafiken der Spielwelt erinnern mit ihren großen, aufwendig gestalteten Arealen an die legendären Vorgänger.

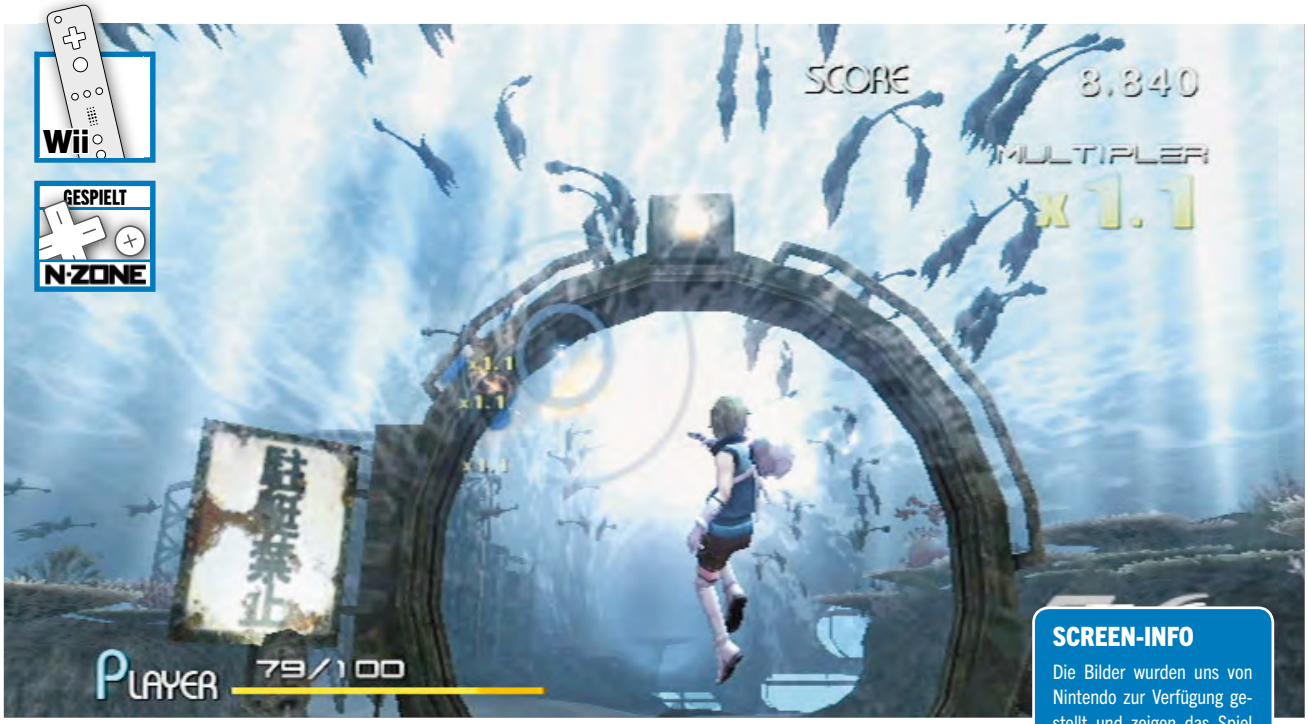
Erwachsen: Die Atmosphäre von **Die vergessene Zeit** scheint eher düster zu werden.

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Die neuen Fähigkeiten bringen frischen Wind!“

Ich habe die **Sands of Time**-Trilogie sowie das 20 Jahre alte Original gespielt und freue mich, dass das Abenteuer des Prinzen auch für Wii-Besitzer weitergeht. Auch wenn ich es bislang noch nicht selbst zocken konnte, bin ich guter Dinge, dass hier ein gutes Spiel auf uns zukommt, das in einem Atemzug mit den legendären **Sands of Time**-Teilen genannt werden kann. Und durch den Koop-Modus sowie die neuen Fähigkeiten des Prinzen kommt auch noch etwas frischer Wind ins Gameplay!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



SCREEN-INFO
Die Bilder wurden uns von Nintendo zur Verfügung gestellt und zeigen das Spiel exakt so, wie es aussieht.

Genre: Action | **Entwickler:** Treasure | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Frühjahr 2010

SIN & PUNISHMENT 2

Text | Sebastian Stange

Ballern, Ballern und nochmals Ballern! Hier kommt Nachschub für Fans knallharter Shooterkost.

Fast zehn Jahre ist es her, dass der N64-Ballerspaß **Sin & Punishment** erschien. Das Actionjuwel vom Shooterspezialisten Treasure erreichte aber leider nie die deutschen Händlerregale. Ein Jammer! Gut, dass das Retrogame wenigstens als Virtual-Console-Download erhältlich ist. Und noch viel besser: Der zweite Teil für die Wii erscheint bald auch bei uns. In Japan ist der Ballerspaß jedoch längst erhältlich, weshalb wir euch bereits einige Details zum Spiel verraten können.

Eines solltet ihr sofort wissen, insbesondere falls ihr schon richtig Lust auf das Spiel bekommen habt: Es ist schwer! So richtig sauschwer! Endgegner blasen euch hunderte Projektile entgegen, dutzende Gegner tummeln sich gleichzeitig auf dem Bildschirm und zu keiner Sekunde wird euch eine Pause gegönnt. Einige von euch werden das blöd finden, für andere dürfte jetzt erst richtig Vorfreude aufkommen.

2D-Shooter-Feeling

Obwohl die Kameraperspektive von **Sin & Punishment 2** an einen Rail-Shooter erinnert, spielt sich das Game eher wie ein klassischer 2D-Shooter. Schließlich habt ihr im Gegensatz zu **Dead Space: Extraction** und ähnlichen Games eine Spielfigur, die ihr über den Bildschirm bewegen könnt. Gegner erscheinen meist in Formationen und auch der größte Kugelhagel bietet stets eine Lücke, durch die ihr schlüpfen könnt. Mit dem Nunchuk steuert ihr einen der zwei Hauptcharaktere – den Jungen Isa oder das Mädchen Kachi – und mit der Wii-FB ballert ihr. Isa und Kachi besitzen verschiedene Waffensysteme, weshalb echte Zocker das Spiel mindestens zweimal beenden sollten. Außerdem könnt ihr einen Modus freischalten, in dem ihr jederzeit zwischen den beiden wechseln und außerdem ein längeres Ende freispielen könnt.

Falls ihr also Lust habt, riesige Echsen, gigantische Vögel, hunderte Roboter oder waffenstarrende Flugzeuge zu bekämpfen, dann freut euch auf **Sin & Punishment 2**. All das werdet ihr bereits im ersten der sieben Levels erleben. Eine Achterbahnfahrt ist geradezu langweilig im Vergleich zu dem, was euch hier geboten wird. ■

Auf dem Bildschirm tummeln sich oft Dutzende von Gegnern. Und jeden könnt ihr abballern. Ein Wahnsinn!

Wenn ihr konstant Gegner trefft, ohne selbst Schaden zu nehmen, lädt sich der Punkte-Multiplikator auf. Das motiviert enorm.

MEINUNG
SEBASTIAN STANGE

„Wer weiß, ob ich es jemals durchspielen werde?“

Ich habe es gespielt. Und ich bin gestorben. Oft. Und wer weiß, ob ich **Sin & Punishment 2** jemals durchspielen werde? Dazu fehlen mir einfach die Reflexe. Aber eines ist klar: Das Spiel macht Eindruck. Dutzende Gegner, hunderte Projektile und konstante Action – so sehen gute Ballerspiele aus. Nur mit der Story habe ich Probleme. Die ist nämlich arg abgefahren.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Wii

GESPIELT N-ZONE

SCREEN-INFO

Die Bilder haben wir anhand der uns vorliegenden Preview-Version selbst mit unserer Screenshot-Hardware erstellt. Sie zeigen ungeschönt die knallbunte Grafik, die euch auch auf der heimischen Glotze erwarten wird.

Genre: Strategie | **Entwickler:** Red Entertainment | **Hersteller:** Flashpoint | **Termin:** März 2010

SAKURA WARS: SO LONG, MY LOVE

Text | Thomas Eder

Eine interessante Mischung: Strategie trifft auf Dating-Sim

Bereits in den 90er-Jahren erschienen Titel der **Sakura**-Reihe, beispielsweise für Segas Saturn. Allerdings nur im fernen Japan. Sein Europa-Debüt feiert der in Japan beliebte Genremix aus rundenbasierter Strategie und Dating-Simulation nun auf der Wii!

Storylastig

Die Handlung wird Manga-Fans sowohl inhaltlich als auch durch ihre Präsentation ansprechen. Ihr schlüpft in die Rolle des jungen japanischen Shynchiro Taiga, der anstelle seines Onkels Commander Ogami nach New York reist, um dort die Star Division zu unterstützen. Dort angekommen, läuft's erst mal nicht rund für Taiga: Seine neuen Kameraden und vor allem Kameradinnen sind enttäuscht, dass nur ein Junge sie unterstützen wird. Und so muss Taiga zuerst seine neuen Bekannten von seinem Können überzeugen und im Idealfall noch bei den heißen Mädels einen Treffer landen.

Vielseitiges Gameplay

In den zahlreichen Dialogen des Spiels müsst ihr unter Zeitdruck Antworten geben, die sich auf die Beziehungen zu eurem Teamgefährten auswirken. So hilft euch ein befreundeter Kamerad in den Kämpfen mehr als einer, der euch nicht riechen kann. Darüber hinaus nehmt ihr abseits des Strategie-Parts auch noch an simplen, in die Story eingebetteten Minispielen teil; meist kleine Quicktime-Events oder Bewegungen mit FB und Nunchuk. Das eigentliche Spiel, nämlich die rundenbasierten Kämpfe, finden am Boden in Mech-Robotern oder in der Luft mit der zweiten Form der Mechs, schwer bewaffneten Flugapparaten, statt. Ihr könnt euch darin mit eurer begrenzten Energie bewegen, spektakuläre Spezial- oder Teamattacken und normale Angriffe ausführen oder euch für die nächste Runde vor gegnerischen Angriffen schützen. Ob sich unsere guten Spieleindrücke auf Dauer bestätigen und ob Taiga mit seinen schlüpfrigen Flirtversuchen Erfolg haben wird, verraten wir euch im Testteil der nächsten Ausgabe der N-ZONE. ■

Taktisch: In den rundenbasierten Kämpfen ist Köpfchen gefragt. Weitaus mehr als für die Dialoge des Spiels ...

Luftkampf: Euer Roboter kann sich auch in eine schwer bewaffnete, fliegende Kampfmaschine verwandeln.

MEINUNG
THOMAS EDER

„Strategie ist ja okay, aber eine Flirt-Simulation?!?! "

Mit gemischten Gefühlen ging ich an **Sakura Wars** heran, vor allem der Dating-Sim-Teil hat mich skeptisch gemacht. Das Kampfsystem macht einen durchdachten Eindruck, muss sich aber erst noch auf die Dauer beweisen. Dafür können sich alle Anime-Fans jetzt über die schicke Aufmachung und die Story dieses Genremix freuen!

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

DIE FILMVORLAGE

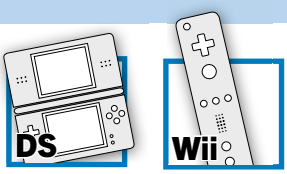
SCREEN-INFO

Die Bilder stammen vom Entwickler und zeigen die Spielegrafik etwas schärfer, als die Darstellung auf dem Fernseher möglich ist. Dennoch vermitteln sie einen guten Eindruck der Optik des Spiels.

Die Geschichte von Alice im Wunderland wurde schon oft verfilmt. Viele von euch haben sicherlich die Disney-Trickfilmfassung von 1951 gesehen. Der neue Film entsteht unter der Regie von Tim Burton, der für seine fantasievollen, farbenprächtigen und stets etwas skurrilen Streifen bekannt ist. Zu seinen bekanntesten Werken zählen **Edward mit den Scherenhänden**, **Batman** und **Beetlejuice**. Wie in vielen anderen Burton-Filmen auch spielt Johnny Depp eine wichtige Rolle, nämlich den verrückten Hutmacher. Der Film wurde in 3D gedreht und erscheint zeitgleich mit dem Spiel am 4. März.

Text | Sebastian Stange

ALICE IM WUNDERLAND



Ein Spiel mit ungewöhnlichen Ideen zu einem skurrilen Film, der auf einem merkwürdigen Buch basiert

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Etranges Libellules Studios | **Hersteller:** Disney Interactive Studios | **Termin:** 4. März 2009

Im März startet der neueste Tim-Burton-Film **Alice im Wunderland**. Zeitgleich kommt das passende Spiel für Wii und DS in die Läden, wobei sich beide Versionen teilweise stark unterscheiden. Beiden gemein ist, dass sie zehn Jahre nach der Handlung des Films spielen. Und in beiden Spielen geht es darum, zwischen verschiedenen Spielcharakteren hin- und herzuschalten, um Alice zu beschützen und die Herz-Königin sowie das Monster Jabberwock zu besiegen. Jeder von Alices Begleitern hat besondere Eigenschaften, die ihr einsetzen müsst, um verschiedenste Situationen zu meistern. Im DS-Spiel könnt ihr beispielsweise als Raupe Absolem die Schwerkraft auf den Kopf stellen oder als Grinsekatze Gegenstände erscheinen oder verschwinden lassen. Auf der Wii manipuliert ihr die Perspektive des Spiels oder nutzt Telekinese, um weiterzukommen. Wie auch in der Buchvorlage und im Film ist die Spielwelt ein magischer Ort voller unlogischer Dinge und merkwürdiger Gestalten. Spielereien mit Zeit, Perspektive oder Schwerkraft passen super in diese Wunderwelt hinein!

Die DS-Fassung hat einen einzigartigen Look, der an Scherenschnitte erinnert.

Versionsunterschiede

Auf der Wii orientiert sich der Look des Spiels am Film. Das DS-Spiel setzt hingegen auf einen simplen Comic-Look. Außerdem hat die Handheld-Version ein DSi-exklusives Feature im Gepäck: An einigen Stellen könnt ihr Inhalte freischalten, indem ihr die DSi-Kamera auf bestimmte Farben richtet. Der Wii-Spielverlauf verspricht, deutlich actionreicher zu werden. Mit Controllergesten wehrt ihr euch gegen die Soldaten der Herz-Königin und schaltet nach und nach neue Kampf-Moves frei. **Alice im Wunderland** dürfte – wie es Filmumsetzungen an sich haben – vor allem durch die Präsentation glänzen. Ihr besucht die Kulissen des Films, trefft die bekannten Charaktere und lauscht ihren Originalstimmen. Dass die Entwickler obendrein auf eine kuriose Spielmechanik setzen, finden wir extrem spannend und erfreulich. ■

Im Wii-Spiel schlüpft ihr nicht in Alices Rolle, sondern in die ihrer Begleiter.

MEINUNG
SEBASTIAN STANGE

„Manche Spielmechaniken sind herrlich eigenwillig!“

Bei Spielen, die auf Filmen basieren, bin ich meist etwas vorsichtig. Da diese Games exakt zum Starttermin des Films fertig sein müssen, wirken sie oft etwas unfertig oder sind einfach nicht so gut, wie sie hätten sein können. Umso überraschter war ich, als ich von der eigenwilligen Spielmechanik erfuhr. Und noch viel überraschender war der einzigartige Look der DS-Version. Kann das Spiel tatsächlich meine Vorurteile widerlegen?

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

SFT

SPIELE I FILME I TECHNIK

DAS ELECTRONIC
ENTERTAINMENT-MAGAZIN

DIE BESTE TECHNIK
DIE HEISSESTE MUSIK

DIE COOLSTEN GAMES
DIE GRÖSSTEN BLOCKBUSTER

Auch als Magazin-Variante ohne DVD für € 2,50

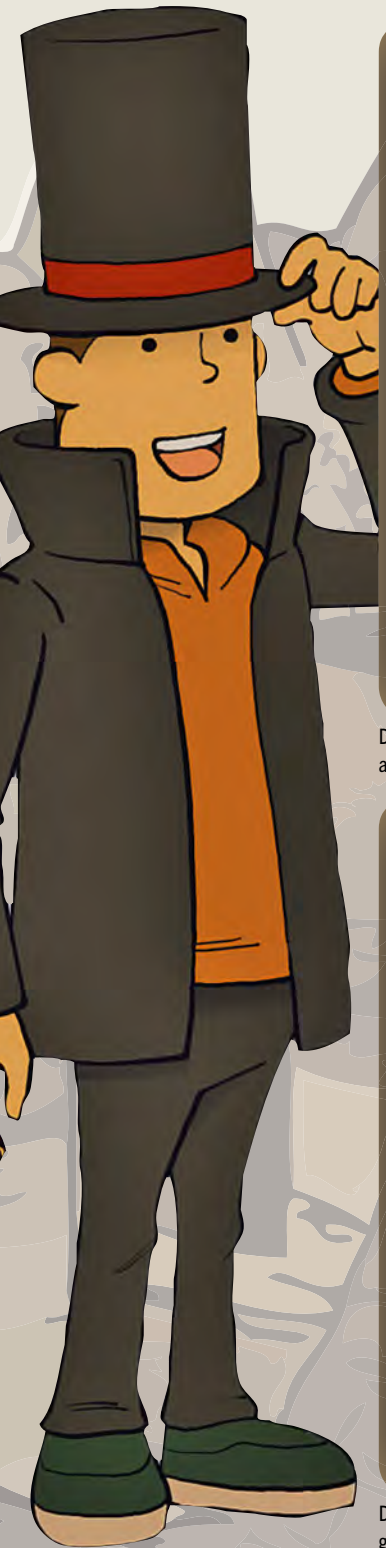
WWW.SPIELEFILMETECHNIK.DE

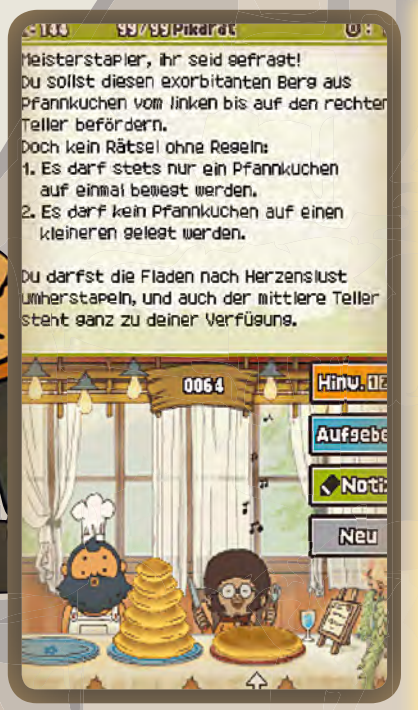
Das große Layton-Special

PROFESSOR LAYTON
DAS GEHEIMNIS SEINES ERFOLGS

Text | Stephan Gerner

Professor Layton stürzt sich in neue Abenteuer! Wir werfen einen Blick auf die Geschichte des Knobelfreaks und schauen in die Zukunft.





Diese Pfannkuchen-Knobelei kennen Rätselfreunde auch unter dem Titel **Die Türme von Hanoi**.

Das Puzzle aus dem ersten Spiel: Habt ihr alle Teile gefunden, könnt ihr das Bild zusammensetzen.

Mit **Das geheimnisvolle Dorf** und **Die Schatulle der Pandora** sind hierzulande bereits zwei Spiele über den Herrn mit dem Zylinderhut erschienen – in Japan gibt es bereits doppelt so viele und ein Ende ist noch lange nicht abzusehen. Die Reihe wurde hier wie in Fernost ein großer Erfolg, obwohl der Löwenanteil des Spiels lediglich darin besteht, Rätsel zu lösen. Rätsel, die man auch für einen Bruchteil des Preises in Papierform in jeder Buchhandlung bekommen kann. Spaß macht die Knobelei auf dem DS aber allemal! Die liebenswerte Präsentation und die spannende Hintergrundgeschichte, die die einzelnen Aufgaben gekonnt miteinander verknüpft, tun ein Übriges zu dem Erfolg.

Worum geht's?

Ihr spielt jedes Layton-Abenteuer aus der Sicht des Archäologie-Professors Layton und seines selbst ernannten Assistenten Luke. Die beiden gelangen an einen geheimnisvollen Ort, meist weil sie einem rätselhaften Brief nachgehen. Im Verlauf des Abenteuers lernen sie mehr oder weniger mysteriöse Zeitgenossen kennen und stoßen auf weitere offene Fragen, die zum Ende des Spiels hin alle beantwortet werden – wer mag, kann aber auch vorher schon mal für sich selbst Schlussfolgerungen ziehen, wie man es auch beim Lesen eines guten Krimis gern tut. Schön sind übrigens auch die Anime-Sequenzen, die in regelmäßigen Abständen die Geschichte weitererzählen.

Während ihr durch die Stadt streift, mit Personen plaudert und Orte untersucht, stoßt ihr immer wieder auf ein Rätsel, das es zu lösen gilt. Die Vielfalt der Rätsel ist unglaublich: Von einfachen Scherzfragen über Schieberätsel, Suchbilder, Tangram-Puzzles und Labyrinthe bis hin zu den großen Rätsel-Klassikern der Antike ist alles vertreten. Dabei sind allerdings nur wenige Rätsel wirklich handlungsrelevant, die meisten gibt es einfach nur nebenher. Das heißt, wenn euch eine Kopfnuss zu hart ist, dann könnt ihr sie einfach auf später verschieben oder ganz auslassen, ohne dass euer Abenteuer an dieser

Das Erstlingswerk von Level-5: Dark Cloud auf der PlayStation 2.

Stelle endet. Zusätzlich zu den Rätseln erwarten euch auch Sammelspaß und Minispiele. Im ersten Spiel ist das beispielsweise ein zerrissenes Foto, dessen Schnipsel ihr wieder zusammensuchen müsst. Habt ihr alle Teile eingesammelt, könnt ihr euch daran machen, das Bild wieder zu einem Ganzen zusammenzusetzen.

Wie fing alles an?

Der kreative Kopf, dem Professor Layton entsprungen ist, ist der Japaner Akihiro Hino. Er wurde 1968 geboren und ist seit Anfang der Neunzigerjahre in der Videospielbranche tätig. Das erste veröffentlichte Spiel, an dem er (damals noch als Programmierer) mitwirkte, war das Horror-Adventure **Overblood**, das 1996 für die PlayStation erschien. Für den zwei Jahre später veröffentlichten Nachfolger wurde Hino bereits als Director eingesetzt. Im Oktober 1998 gründete Hino mit Level-5 Inc. sein eigenes Entwicklungsstudio, dessen erstes Spiel das RPG **Dark Cloud** für die PlayStation 2 wurde. **Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** war 2007 das erste Spiel, das Level-5 jemals für eine Nintendo-Konsole produzierte, doch es sollte nicht das Einzige bleiben. Neben weiteren Layton-Abenteuern folgte 2008 das hierzulande bisher unveröffentlichte **Inazuma Eleven**, eine ungewöhnliche, aber interessante Kombination aus Rollenspiel- und Fußball-Elementen. Noch in Arbeit und in Japan für Frühling 2010 angekündigt ist **The Another World**, ein weiteres Rollenspiel, dessen Anime-Zwischensequenzen von dem weltberühmten Studio Ghibli (**Mein Nachbar Totoro**, **Prinzessin Mononoke**, **Chihiros Reise in Zauberland**) produziert werden.

Die Idee zu **Professor Layton** kam Akihiro Hino, weil er als Kind die Bücher von Akira Tago geliebt hat. Tago (* 1926) ist ein in Japan nicht unbekannter Kinderpädagoge, der unter dem Titel **Mental Gymnastics** diverse **Layton**-typische Rätsel in 23 Bänden in den Buchhandel gebracht hat. Insgesamt verkauften sich die Werke über zwölf Millionen Mal, nicht nur bei Kindern. ■

Die Layton-Spiele im Überblick

Bis jetzt sind in Japan vier Layton-Spiele erschienen, ein fünftes ist in Arbeit. Wir fassen zusammen.

Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf
Japan: 15.02.2007 / USA: 10.02.2008 / Europa: 07.11.2008,
90 % in N-ZONE 12/08
Im ersten Layton-Abenteuer verschlägt es den Professor und seinen Lehrling nach St. Mystère, wo es gilt, einen Erbstreit zu schlichten und den geheimnisvollen Goldenen Apfel aufzuspüren. Die Bewohner des mysteriösen Städtchens rätseln für ihr Leben gern und lassen Layton und Luke an ihrem Hobby teilhaben.

Professor Layton und die Schatulle der Pandora
Japan: 29.11.2007 / USA: 24.08.2009 / Europa: 25.09.2009,
90 % in N-ZONE 10/09
Dr. Schrader, der Mentor von Professor Layton, ist bei den Nachforschungen über die Schatulle der Pandora spurlos verschwunden. Layton und Luke finden in Dr. Schraders Zimmer eine Fahrkarte für den Molentary-Express und beschließen kurzerhand, selbst die Fahrt anzutreten, um so auf eine heiße Fährte zu stoßen.

Professor Layton und die letzte Zeitreise
Japan: 27.11.2008
Bei der Enthüllung einer Zeitmaschine verschwindet nicht nur der Erfinder derselben, sondern auch der Premierminister. Layton und Luke nehmen mithilfe einer zweiten Zeitmaschine die Verfolgung auf und finden sich im London der Zukunft wieder, wo sie kurz darauf auf das zukünftige Ich von Luke treffen.

Professor Layton und die Geisterflöte
Japan: 26.11.2009
Chronologisch vor seinen drei Vorgängern angesiedelt, erzählt dieses Spiel die Geschichte von Lukes Heimatdorf Mist Harely. Das Dorf wurde früher von einem geheimnisvollen Flötenspieler beschützt, doch nun ist der Flötist zurückgekehrt, um mit der unheilvollen Macht seiner Musik das Dorf zu zerstören.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Japan: Herbst 2010
Im fünften Layton-Abenteuer, das sich derzeit noch in Entwicklung befindet, verschlägt es den Professor und seinen Lehrling nach Casino City. Die Stadt soll durch die Kraft der Maske der Wunder entstanden sein, welche sich im Besitz von Jean de Scole (der Flötenspieler aus Teil 4) befindet. Eine unheilvolle Kombination, der ihr dringend auf den Grund gehen müsst!

Elf Freunde müsst ihr sein: Inazuma Eleven, Akihiro Hinos Fußball-RPG für den Nintendo DS.

Das große Layton-Special

50 FAKTEN & ZAHLEN ZU PROFESSOR LAYTON

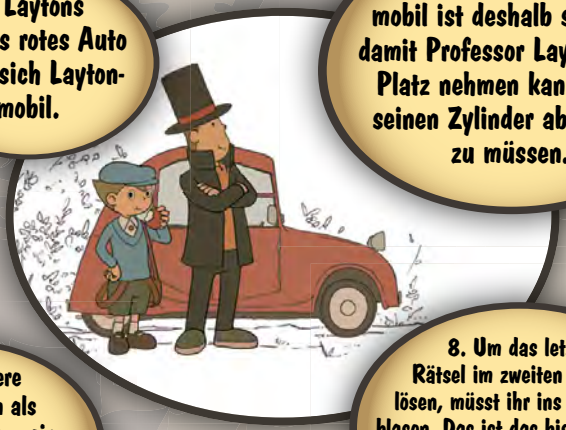
Text | Stephan Gerner

Wir haben all unsere Hinweismünzen ausgegeben, um an geheime Infos heranzukommen, und enthüllen euch jetzt 50 Fakten aus allen Bereichen von Professor Laytons Welt!

1. Professor Layton heißt mit Vornamen Hershel.

2. Laytons Lehrling Luke heißt mit Nachnamen Triton.

3. Laytons lustiges rotes Auto nennt sich Layton-mobil.



4. Das Layton-mobil ist deshalb so hoch, damit Professor Layton darin Platz nehmen kann, ohne seinen Zylinder abnehmen zu müssen.

5. Das erste Layton-Spiel, Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf, enthielt 135 Rätsel.

6. 27 weitere Rätsel kamen als Download hinzu – ein halbes Jahr lang, immer im wöchentlichen Abstand.

7. Im Nachfolger, Professor Layton und die Schatulle der Pandora, sind es bereits 153 Rätsel plus 20 Download-Puzzles.

8. Um das letzte Rätsel im zweiten Teil zu lösen, müsst ihr ins Mikrofon blasen. Das ist das bisher einzige Mal, dass das Mikrofon in einem Teil der Reihe verwendet wird.

9. Professor Layton und die letzte Zeitreise wird aus 168 brandneuen Rätseln bestehen.

10. Bis jetzt sind in Japan vier Layton-Spiele erschienen, ein fünftes ist bereits angekündigt.

11. Das vierte Abenteuer heißt Professor Layton and the Spectre's Flute (dt.: Professor Layton und die Geisterflöte).

12. Das fünfte Spiel soll Professor Layton and the Mask of Miracles (dt.: Professor Layton und die Maske der Wunder) heißen und im Herbst 2010 in Japan erscheinen.

13. In chronologischer Reihenfolge steht das vierte Spiel an erster Stelle, während der erste bis dritte Teil das Finale der Story bilden.

14. Das geheimnisvolle Dorf erschien in Japan bereits am 15. Februar 2007, über eineinhalb Jahre vor dem Europa-Release.

15. Im ersten Layton-Abenteuer könnt ihr genau 200 Hinweismünzen finden.

16. Im zweiten Teil sind 230 Münzen versteckt.

17. Professor Layton ist ein leidenschaftlicher Teetrinker.

18. Layton kann gut fechten.

19. Hauptberuflich ist Layton Professor für Archäologie an der Gressenheller-Universität.

20. Luke ist ein großer Tierfreund.

21. Flora und Bruno waren die einzigen menschlichen Bewohner von St. Mystère.

22. Bruno hat all die Roboter, die St. Mystère bevölkern, selbst gebaut und wartet sie regelmäßig.

23. Die Roboter waren eine Idee von Baron Reinhold, Floras Vater.

24. Floras Mutter hieß Viola.

25. Später wurde Flora von Professor Layton als Tochter adoptiert.

26. Der Name von Oma Enygma basiert auf dem griechischen Wort für „Rätsel": Enigma.

27. Laytons Erzfeind Don Paolo war ein Schüler von Dr. Schrader.

28. Wenn Don Paolo gerade keine Gemeinheiten ausheckt, musiziert er.

29. Don Paolo versteht es, sich perfekt zu verkleiden, mal als Flora, mal als Inspektor Chelmey.

30. Inspektor Chelmeys Assistent Barton ist 27 Jahre alt.

31. Der bissige Hund in Folsense heißt Prinzessin.

32. Der Molentary-Express wird wegen seiner luxuriösen Ausstattung als „Kreuzfahrtschiff auf Gleisen" bezeichnet.

33. Der Molentary-Express gehört Beluga, der ebenfalls die Schatulle der Pandora jagt.

34. Beluga ist der Bruder von Anthony, dem Herzog von Folsense.

35. Um den Hamster von Zugkoch Makroni wieder auf Vordermann zu bringen, stehen euch 15 Items zur Verfügung.

36. Im besten Fall kann der Hamster 64 Schritte laufen.

37. Erst seit dem zweiten Teil gibt es deutsche Sprachausgabe. Das erste Spiel enthielt ausschließlich englische Stimmen.

38. Professor Layton wird auf Englisch von Christopher Robin Miller gesprochen.

39. Der japanische Sprecher des Professors heißt Yo Oizumi.

40. Luke hat zwei verschiedene englische Stimmen: Lani Minella in der US-Version, Maria Darling in Großbritannien.

41. In Japan wird Luke von Maki Horikita synchronisiert.

42. Lukes Eltern heißen Clark und Brenda.

43. Clark ist der Bürgermeister von Mist Harely.

44. Luke wurde in Mist Harely geboren.

45. Professor Layton und Clark waren im College miteinander befreundet.

46. Der Erfinder von Professor Layton heißt Akihiro Hino.

47. Akihiro Hino wurde am 20. Juli 1968 in Omuta geboren, das im Südwesten von Japan liegt.

48. Im Oktober 1998 gründete Hino das Entwicklungsstudio Level-5 Inc.

49. Neben den Layton-Titeln war Hino auch für die DS-Spiele Dragon Quest IX (vertrieben von Square Enix) und Inazuma Eleven verantwortlich.

50. Auf die Idee zu Professor Layton kam Hino, weil er als Kind gern die Rätselbuchreihe Mental Gymnastics von Akira Tago gelesen hatte.

Genre: Geschicklichkeit | Entwickler: Level-5 Inc. | Hersteller: Nintendo | Termin: 2. Halbjahr 2010

PROFESSOR LAYTON
UND DIE LETZTE ZEITREISE

Text | Stephan Gerner

Professor Layton sorgt in (der) Zukunft noch für sehr viel Rätselspaß.

In London wird eine Zeitmaschine enthüllt, aber ist so etwas überhaupt möglich? Professor Layton wird neugierig, besucht die Enthüllung und erlebt eine Überraschung.

In diesem Minispiel müsst ihr Pfeile so am Boden verteilen, dass es dem Spielzeugauto gelingt, alle Items einzusammeln und das Ziel zu erreichen.

Der Schlaukopf mit dem Zylinder ist wieder da! Wir haben den dritten Teil der Professor-Layton-Reihe aus Japan importiert und durchgespielt, um euch exklusive Vorab-Eindrücke präsentieren zu können.

Zurück in die Zukunft

Im Gegensatz zu den ersten beiden Abenteuern, die an den fiktiven Orten St. Mystère bzw. Folsense spielten, zieht es Professor Layton und seinen Lehrling Luke nun in eine reale Stadt, nämlich nach London. Dort steht die Enthüllung einer Zeitmaschine bevor – und wer so sehr auf Geheimnisse steht wie der Professor, darf sich so etwas freilich nicht entgehen lassen! Dann kommt es jedoch zu einem unerwarteten Zwischenfall: Die Zeitmaschine explodiert bei ihrer Inbetriebnahme, und als sich der Qualm lichtet, sind sowohl der Erfinder Dr. Stahn als auch der Premierminister spurlos verschwunden. Layton und Luke beginnen herumzuschnüffeln und stoßen im Hinterzimmer eines Uhrengeschäfts auf eine zweite Zeitmaschine, die sie rund zehn Jahre in die Zukunft verfrachtet. Dort treffen die beiden Rätsellöser wenig später in einer Spielhalle auf das zukünftige Ich von Luke, womit das eigentliche Abenteuer erst seinen Anfang nimmt.

Zeitloser Rätselspaß

Aus technischer Sicht hat sich nur wenig geändert. Menüstruktur, Grafikstil und Musik erinnern stark an die Vorgänger, was allerdings positiv zu bewerten ist, da man sich so als Kenner der ersten beiden Spiele sofort wieder heimisch fühlt. Die Anzahl der Rätsel wurde beachtlich aufgestockt: 153 Knobeleien erwarten euch allein im regulären Abenteuer, dazu kommen noch einmal 15 Zusatzaufgaben (Layton's Challenges) sowie ein Jahr lang jede Woche ein neues Download-Rätsel. Manche der Rätsel haben dabei natürlich vom Aufbau her Ähnlichkeiten mit Aufgaben aus den Vorgängerspielen, es gibt aber auch einige brandneue Rätseltypen, darunter die Bananenlabyrinthe, deren Funktionsweise ein wenig an den Eispfad aus **Pokémon Gold & Silber** erinnert: Layton muss durch einen Irrgarten voller Bananenschalen gehen. Tritt er dabei auf eine davon, rutscht er unaufhaltsam bis zur nächsten Wand. Ebenfalls neu und spaßig sind die Rätsel, in denen ihr bunte Würfel auf die entsprechend gefärbten Felder befördern müsst, indem ihr das Spielfeld dreht. Ärgerlicherweise purzeln dabei oft auch die Würfel umher, die ihr zu diesem Zeitpunkt gar nicht bewegen wolltet. Und dann gibt es noch die Laytongramme, bei denen ihr die japanischen Schriftzeichen des Wortes LAYTON zu einem vorgegebenen Bild zusammenpuzzlen müsst.

Eine neue Herausforderung sind außerdem die Puzzle Battles, bei denen ihr zum Denkduell gegen einen anderen Charakter antretet. Löst die Rätsel korrekt, um dadurch symbolisch einen Kampf zu gewinnen oder eine Falle zu

Er ist der Erfinder der Zeitmaschine: Professor Dimitri. Aber hat er sein technisches Wunderwerk wirklich nur zum Nutzen der Wissenschaft gebaut?

Ein Blick in die Zukunft. So wird Professor Laytons kleiner Lehrling Luke in ein paar Jahren sein: etwas älter, aber immer noch genauso verrückt auf Rätsel!

Auch Professor Layton hat ein zukünftiges Ich – mit dem jedoch etwas nicht zu stimmen scheint! Findet heraus, was es mit dem mysteriösen Zylinderträger auf sich hat.

Nicht ganz so groß wie Big Ben, aber bedeutend wirkungsvoller: Dieser Zeitmaschine haben Professor Layton und Luke ihr neuestes Abenteuer zu verdanken.

entschärfen. Insgesamt erwarten euch im Verlauf des Abenteuers drei Puzzle Battles an den Schlüsselpunkten der Handlung.

Ein Papagei im Gepäck

Auch in Laytons Koffer finden sich einige Neuerungen. Da wäre beispielsweise das Spielzeugauto, für das ihr im Lauf des Spiels zehn labyrinthartige Kurse findet. Ihr könnt eine sehr begrenzte Anzahl Markierungen im Labyrinth verteilen, an denen das Vehikel in eine bestimmte Richtung abbiegt, und müsst es schaffen, dass das Auto anhand dieser Markierungen nicht nur vom Start zum Ziel durchfährt, sondern unterwegs auch noch alle Items mitnimmt. Eine weitere Neuerung ist das Bilderbuch, das drei lustige Kurzgeschichten enthält. Im Spielverlauf findet ihr verschiedene Sticker, die ihr in das Buch einkleben könnt, um dadurch die Handlung korrekt zu illustrieren. Und schließlich hat Luke als alter Tierfreund jetzt einen Papagei dabei, der durch Gespräche mit anderen Charakteren immer wieder neue Wörter aufschnappt. Während ihr im zweiten Teil noch der halben Stadtbevölkerung Tee kochen musstet, trefft ihr nun öfter mal auf eine Person, die sich über eine gepflegte Konversation mit eurem gefiederten Begleiter freut. Übrigens könnt ihr eurem Papagei auch einen Namen geben. Wir in der Redaktion haben ihn Perap getauft.

Auch wenn ihr die ersten beiden Layton-Spiele bereits durchgespielt habt, lohnt sich der dritte Teil aufgrund der spannenden Geschichte und der vielen neuen Rätseltypen. Seid ihr Layton-Neuling, ist es euch überlassen, mit welchem der drei Abenteuer ihr loslegen wollt. Zwar gibt es vereinzelt kleine Anspielungen auf die beiden Vorgängerteile, der Handlung des dritten Teils könnt ihr allerdings auch ohne Vorkenntnisse problemlos folgen. Einen Release-Termin für Europa gibt es leider bisher nicht, wir hoffen allerdings auf eine Veröffentlichung spätestens Ende des Jahres. Dann heißt es wieder: „Jedes Rätsel hat eine Lösung!“ ■

MEINUNG ● STEPHAN GERNER

„So viel Zeit muss sein!“

Ich muss gestehen, dass mich der erste Teil der Reihe, **Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf**, damals vom Titel her gar nicht interessiert hat. Da aber alle Welt davon gesprochen hat, habe ich mir das Game doch mal angeschaut – und konnte gar nicht mehr aufhören, es zu spielen! Der dritte Teil toppt das noch mal um ein Vielfaches, zumal Zeitreisen sowieso zu einem meiner Lieblingsthemen gehören. Und sie harmonieren weitaus besser mit der Layton-Thematik, als ich zuerst befürchtet hatte. Ich fiebere schon der deutschen Fassung entgegen, um endlich alle Details der Story zu erfahren.

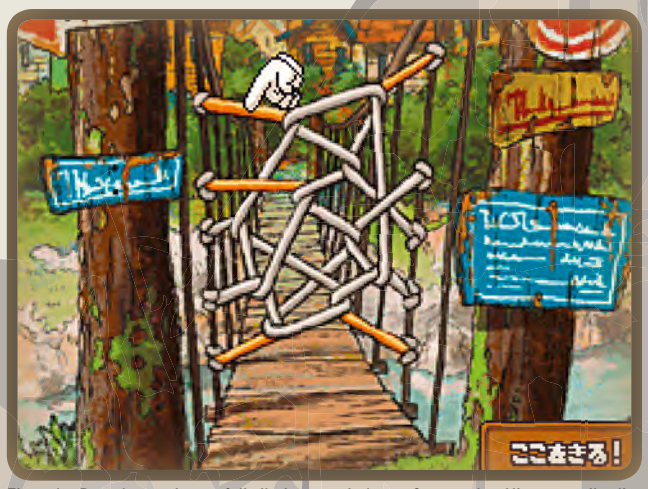
WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Genre: Geschicklichkeit | Entwickler: Level-5 Inc. | Hersteller: Nintendo | Termin: Nicht bekannt

PROFESSOR LAYTON UND DIE GEISTERFLÖTE

Text | Stephan Gerner

Professor Layton bringt allen Geistern Flötentöne bei!



Eines der Rätselszenarien, auf die ihr immer wieder stoßen werdet: Hier müsst ihr die Seile entknoten, um die gesperrte Brücke wieder begehbar zu machen.

Clark Triton, der Vater von Laytons Lehrling Luke und ein College-Freund des Professors. Hat er den geheimnisvollen Brief geschrieben?

Die Japaner haben's gut: Während wir in Europa noch auf den dritten Teil warten, zockt man in Fernost bereits das vierte Layton-Spiel. Dieses spielt zeitlich vor den ersten drei Teilen und erzählt damit die Vorgeschichte. Alles fängt damit an, dass Professor Layton eines Tages einen Brief von seinem College-Freund Clark Triton erhält. Dieser schreibt, dass sein Heimatdorf Mist Harely vor Jahren von einem schrecklichen Ungeheuer heimgesucht wurde. Damals kam ein mysteriöser Fremder und besänftigte das Monster durch Flötenmusik. Jetzt ist der Fremde zurückgekehrt und lässt das Untier mit der Macht seiner Flöte im Dorf wüten. Layton soll bitte vorbeikommen und sich die Sache ansehen, was der Professor auch prompt tut. In Mist Harely angekommen, stellt sich heraus, dass Clark niemals einen Brief geschrieben hat – der Rest der Geschichte ist allerdings wahr, womit Layton ein neues Geheimnis gefunden hat, dem er auf den Grund gehen kann.

Neue Rätsel, neue Minispiele

Wie schon bei Teil 3 hat sich auch bei Teil 4 auf der technischen Seite nicht viel getan, was bei einer Reihe wie **Professor Layton** auch gar nicht nötig ist. Neu ist die Möglichkeit, die Buttons (Laytons Koffer und den Schuh) auf dem Bildschirm zu verschieben. Wer die Vorgänger gespielt hat, wird zwar die gewohnte Position der Buttons beibehalten wollen, allerdings können sich darunter auch Hinweismünzen verstecken. Übrigens werdet ihr den Schuh jetzt nicht mehr so oft brauchen wie in den Vorgängerspielen. Die Spielwelt ist zwar riesig, allerdings entstehen im Laufe der Zeit sieben Anlegestellen. So könnt ihr auf dem Wasserweg binnen Sekunden große Distanzen zurücklegen, ohne durch viel zu viele Bildschirme rennen zu müssen.

Das Hauptspiel wartet mit 144 brandneuen Rätseln auf, die teilweise keine feste Lösung haben. In einer Aufgabe stehen beispielsweise 15 Flaschen vor euch. Ihr und ein virtueller Geg-

Eines der vielen Rätsel: In den großen Korb müssen drei Äpfel, in den mittleren zwei, in den kleinen einer. Aber es ist doch ein Apfel zu wenig da! Oder etwa doch nicht?

Nachdem wir die Schienen verlegt haben, ist Laytons Spielzeugeisenbahn unterwegs. Jetzt bloß keinen Unfall bauen, sonst müsst ihr die Streckenführung überdenken!

Hier kommt die Maus: In diesem lustigen Minispiel müsst ihr schnell sein und die frechen Nagetiere erwischen. Je mehr ihr trefft, desto mehr Punkte gibt's.

Layton's London Life: Dieses Rollenspiel hat zwar nicht die modernste Grafik, verspricht dafür aber Spielspaß für 100 Stunden. Das ist doch mal ein Wort!

ner dürft abwechselnd immer eine bis drei Flaschen wegnehmen. Ihr habt gewonnen und das Rätsel gelöst, wenn euer Gegner die letzte Flasche nehmen muss, allerdings spielt euer Konkurrent jedes Mal anders, was immer neue Strategien erfordert. Dazu kommen 26 Zusatzrätsel und die Rätselszenarien. Dabei handelt es sich um Hindernisse, die zwar nicht als offizielle Rätsel mitgezählt werden, die aber ähnlich funktionieren und nur durch gutes Nachdenken zu lösen sind. Auch Laytons Koffer bekommt frischen Inhalt. Diesmal hat der Professor eine Spielzeugeisenbahn dabei, für die ihr bis zu zehn Strecken bauen könnt. Ihr müsst jeweils alle Bahnhöfe abfahren, dürft dabei nicht an Hindernisse stoßen und müsst aufpassen, dass die Batterien eurer Lok nicht leer werden. Ein weiteres Minispiel im Koffer sind die Wunderfische, bei denen es darum geht, japanische Schriftzeichen zu sortieren. Als Drittes erwartet euch schließlich ein kleines Puppentheater. Im Spielverlauf sammelt ihr immer weitere Handlungsmöglichkeiten für die kleinen Akteure, um am Ende ein richtiges kleines Stück aufführen zu können.

Auch außerhalb des Koffers gibt es Neuheiten. So wird euch immer wieder eine Maus begegnen, die flink durch das Bild rennt. Ihr müsst schnell genug sein und den kleinen Nager anklicken, bevor er wieder verschwunden ist. Wenn ihr das oft genug schafft, schaltet ihr auf dem Dorfplatz eine virtuelle Mäuse-Schießbude frei, in der ihr auf Punktejagd gehen könnt.

London lebt!

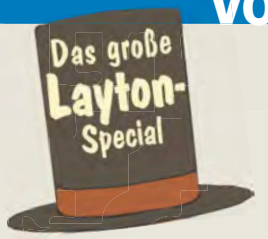
Die größte Überraschung erwartet euch allerdings erst, wenn ihr das Hauptspiel zum ersten Mal durchgespielt habt. Dann wird noch ein zweites Spiel freigeschaltet, das sich „Layton's London Life" nennt. Es handelt sich dabei um ein vollständiges Rollenspiel, das bis zu 100 Stunden Spielzeit verspricht. Ihr zieht als kleines, pixeliges Männchen in der britischen Hauptstadt ein und beginnt dort euer neues Leben. Während ihr einen Beruf erlernt und ausübt, versorgen euch die Stadtbewohner mit immer neuen Aufträgen. Diese basieren meist darauf, bestimmte Dinge zu finden, Waffen und Kämpfe gibt es in dem Spiel nämlich nicht. Zwar kommt „Layton's London Life" aus technischer Sicht nicht sonderlich über NES-Niveau heraus, aber allein die Tatsache, dass es ein 100-Stunden-RPG einfach so als Zugabe gibt, ist schon sehr beachtlich. So haben also nicht nur Puzzle-Freunde, sondern auch Rollenspieler einen Grund, sich auf den vierten **Layton**-Titel zu freuen, wenngleich wir nicht in allzu naher Zukunft damit rechnen sollten. ■

MEINUNG ● STEPHAN GERNER

„Bitte mehr solche Doppelpacks!"

Die **Layton**-Spiele sind zwar wunderschön, aber leider alle irgendwann vorbei. Dass es nun noch ein zweites Langzeitspiel einfach so als kostenlose Dreingabe gibt, ist einfach die Wucht! Doch auch das eigentliche Abenteuer gefällt mir gut, zumal Professor Laytons kleiner Lehrling Luke mein persönlicher Lieblingscharakter aus der Reihe ist. Jetzt erfahre ich endlich einmal Hintergründe über ihn selbst, seine Familie und seinen Heimatort. Den Europa-Release dieses Spiels, das die Vorgeschichte der **Layton**-Serie erzählt, kann ich kaum noch erwarten.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10



PROFESSOR LAYTON
IN FILM UND COMICS

Text | Stephan Gerner

Professor Layton ist nicht mehr nur ein Videospielheld, auch den Sprung auf die Leinwand und ins Bücherregal hat er inzwischen geschafft. Wir stellen euch den Layton-Streifen vor und präsentieren den Layton-Manga.

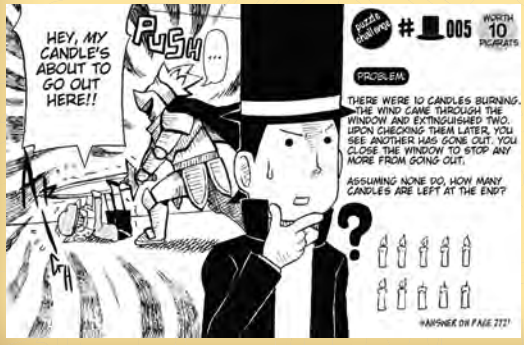
Professor Layton – Der Film

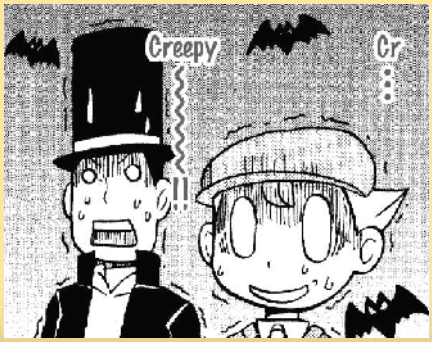
Kurz vor Weihnachten, am 19. Dezember 2009, startete der erste **Professor Layton**-Anime in den japanischen Lichtspielhäusern. Der Film trägt den Titel **Professor Layton and the Eternal Diva** (auf Deutsch etwa: „Professor Layton und die unsterbliche Diva“) und beginnt damit, dass Layton, Luke und seine neue Assistentin Remi einen Brief von der Opernsängerin Jenis Quatlane erhalten. Die drei sollen sich nicht nur Jenis' neue Show ansehen, sondern auch eine mysteriöse Begebenheit aufklären. Jenis' beste Freundin ist nämlich vor einem Jahr spurlos verschwunden und kurz darauf als siebenjähriges Mädchen zurückgekehrt. Ihre Erklärung dazu war, sie habe das Geheimnis der Unsterblichkeit entdeckt. Mitten in der Aufführung kündigt der Pianist Ozro Vislar dann plötzlich ein Spiel an, bei dem der Gewinner „ewiges Leben“ erhalten soll.

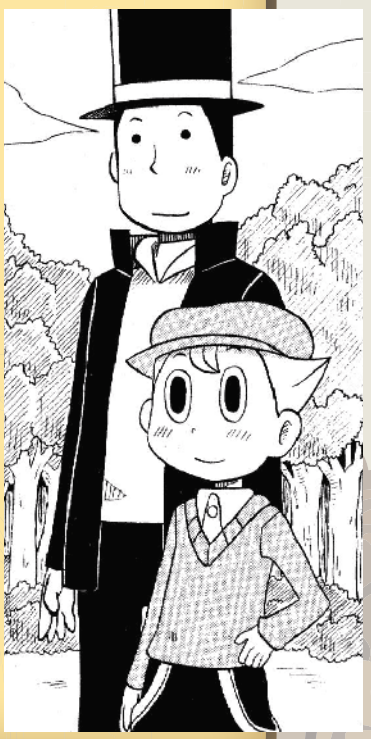
Dass die Qualität der Handlung an die der Spiele heranreicht, dafür sorgt schon die Tatsache, dass Layton-Erfinder Akihiro Hino das Drehbuch höchstpersönlich verfasst hat. Regisseur Masakazu Kubo hat bereits viel Erfahrung mit Videospiel-Verfilmungen, von ihm stammen auch die Pokémon-Kinofilme. Produziert wurde der Layton-Streifen in den TOHO-Studios, die nicht nur **Godzilla** schufen, sondern den Anime-Fans vor allem dank der TV-Serie **Bleach** ein Begriff sind. Ob und wann der Film bei uns im Kino anlaufen wird, steht bisher leider noch nicht fest. Sicher ist auf jeden Fall: Durch diesen Anime wird Professor Layton unsterblich – im wahrsten Sinne des Wortes!

Professor Layton – Der Manga

In dem japanischen Magazin **Coro Coro Comic** erscheint seit Februar 2008 jeden Monat der offizielle **Professor Layton**-Manga. Dass man die Story dabei nicht allzu ernst nehmen darf, erkennt man schon am Titel, **Professor Layton and the Cheerful Mystery**, auf Deutsch etwa „Professor Layton und das lustige Geheimnis“. Auf nahezu jeder Seite erwarten den Leser comictypisch übertriebene Gesichtsausdrücke, bei denen Augen oder Mund schon mal größer werden als der Rest des Gesichts. Jede Folge ist etwa 18 Seiten lang und erzählt eine abgeschlossene Geschichte, in der Layton und Luke irgendeinem kleinen Geheimnis auf den Grund gehen. Nett ist dabei, dass in die Handlung jedes Mal ein bis zwei Rätsel eingebaut werden, die man als Leser selbst lösen darf. Die Auflösung gibt’s ein paar Seiten später, aber man kann der Story auch folgen, wenn man gerade keine Lust auf aktives Rätselraten hat und die Knobeleinlage einfach überblättert. Gezeichnet wird der Manga übrigens von Sakura Naoki. Die ersten Kapitel wurden inzwischen auch als Sammelband im Taschenbuchformat nachgedruckt. Ob der Manga allerdings jemals seinen Weg in die deutschen Buchhandlungen finden wird, das weiß nur Professor Layton allein.







Coro Coro Comic

Coro Coro Comic aus dem japanischen Verlag Shogakukan gehört mit zur beliebtesten Literatur bei den japanischen Kids. Das Heft erscheint seit 1977 einmal im Monat und ist mit 800 Seiten Umfang weniger ein Heft, sondern eher ein Telefonbuch. Dass diese gewaltige Masse an Papier für gerade mal 500 Yen, also rund 3,80 Euro, angeboten werden kann, muss an der unglaublich großen Reichweite von 885.000 Lesern liegen, wobei die Hauptzielgruppe zwischen 6 und 14 Jahren alt ist. Die ersten 200 Seiten widmen sich neuen Videospielen für alle aktuellen Konsolen, auf den darauffolgenden 600 Seiten werden Monat für Monat mehrere Manga-Serien mit einem neuen Kapitel fortgeführt. Dabei haben nicht gerade wenige der enthaltenen Mangas Nintendo-Bezug, denn neben **Professor Layton** erscheinen in **Coro Coro Comic** auch die offiziellen Comic-Umsetzungen von **Super Mario**, **Kirby**, **Sonic**, **Mega Man** und **Pokémon**. Auch außerhalb Japans ist das Magazin bei den Pokémon-Fans dafür bekannt, dass es alle neuen Infos zur Reihe fast immer weltexklusiv zuerst veröffentlicht. Leider haben es von den vielen Nintendo-Mangas, die in **Coro Coro Comic** veröffentlicht werden, bisher nur wenige bis nach Deutschland geschafft, was in erster Linie am sehr kindischen Zeichenstil liegen dürfte.

Und noch mehr Merchandise ...

Layton-Fans, die durch japanische Comicläden schlendern, werden staunen, was es dort alles zu entdecken gibt. Neben Layton und Luke als Plüschpuppen in verschiedenen Größen sind die beiden Helden auch als kleine Plastikfiguren und Schlüsselanhänger erhältlich. Es gibt natürlich DS-Taschen, auf denen der Professor und sein Lehrling abgebildet sind, aber auch Handytaschen und Geldbeutel – Letztere wären sicher ideal zum Aufbewahren eurer Hinweismünzen geeignet!

Das Abenteuer beginnt: Wählt das niedliche Endivie, das flammende Feurigel oder das lustige Karnimani und macht euch bereit, Johto zu erkunden!

Rattfratz greift an! Kein starker Gegner, aber jeder fängt mal klein an.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Game Freak | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 26. März 2010

POKÉMON
GOLDENE EDITION HEARTGOLD & SILBERNE EDITION SOULSILVER

Text | Stephan Gerner

Hurra, hurra, die Pokémon sind auch in Deutschland wieder da!

Das Warten hat ein Ende: Am 26. März kommen die neuen Editionen **HeartGold** & **SoulSilver** auch zu uns! Wir fassen rechtzeitig zum Europa-Release noch einmal alles zusammen, was ihr über das neue Abenteuer wissen müsst.

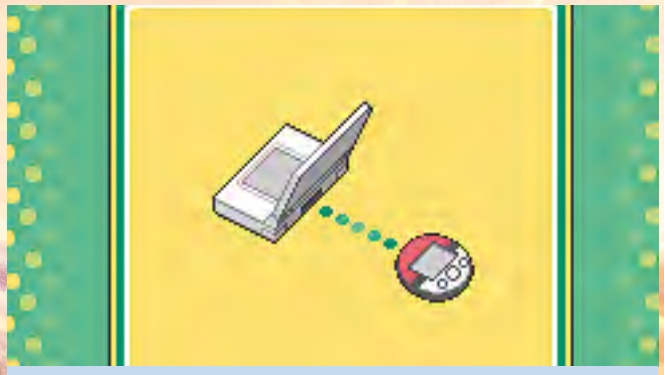
Ganz kurz: Worum geht's?

Die neuen Editionen sind genau genommen nur Neuauflagen. Ursprünglich erschienen sie am 6. April 2001 unter dem Namen **Pokémon Gold** & **Silber** für den Game Boy Color. Jetzt dürfen wir den Klassiker noch mal zocken, freilich mit deutlich verbesserter Grafik, überarbeitetem Sound und einigen kleinen, aber feinen Neuerungen, darunter das Sportfest Pokéthlon oder eine neue Safarizone. Gleichzeitig bleiben bewährte Elemente aus dem damaligen Spiel erhalten, zum Beispiel das Käferturnier oder der PokéGear, eine Kombination aus Radio, Handy und Navigationssystem.

Euer Abenteuer beginnt in Johto, wo Professor Lind euch auserkoren hat, ein geheimnisvolles Ei abzuholen, das sein Freund Mr. Pokémon gefunden hat. Als Begleitung überlässt er euch eines seiner drei Pokémon. Zur Wahl stehen das kleine Krokodil Karnimani, das flammende Feurigel und das niedliche Pflanzen-Pokémon Endivie. Während ihr unterwegs seid, bricht ein unbekannter Rotschopf ins Labor des Professors ein und entwen-

SCREEN-INFO

Die Screenshots stammen von Nintendo. Wir haben jedoch die japanische Version durchgespielt und können, abgesehen von der Sprache, keinen Unterschied feststellen.



Kleinstein ist bereit, auf den Pokéwalker übertragen zu werden. Diesen könnt ihr dann in die Hosentasche stecken und das Pokémon unterwegs trainieren.

Der PokéGear ist ein echter Alleskönner: Radio, Handy und Navi in nur einem Gerät – wow!

EXKLUSIV

N-ZONE-Leser behalten den Überblick: Welche Pokémon findet ihr in welcher Edition?

Wie immer gibt es auch diesmal wieder Pokémon, die nur in einem von beiden Spielen auftauchen. Damit ihr wisst, in welcher Edition sich euer Lieblings-Pokémon befindet, kommt hier unsere Checkliste. Übrigens, die gute Nachricht vorweg: Die legendären Titel-Pokémon Lugia und Ho-oh lassen sich beide in jeder Edition fangen!

Nur in **HeartGold**:	Nur in **SoulSilver**:
• Menki	
• Rasaff	• Vulpix
• Fukano	• Vulnona
• Arkani	• Mauzi
• Webarak	• Snobilikat
• Ariados	• Ledyba
• Skorgla	• Ledian
• Mantax	• Teddiursa
• Phanpy	• Ursaring
• Donphan	• Botogel
• Zobiris	• Panzaeron
• Puppance	• Flunkifer
• Lepumentas	• Schluppuck
• Kyogre	• Schlukwech
• Mantirps	• Groudon
• Skorgro	

Wir haben unser erstes Ziel erreicht: Willkommen in Viola City! Hier könnt ihr den Knofensaturm erforschen und die Flug-Pokémon von Arenaleiter Falk besiegen.

det eines der übrigen Taschenmonster. Ihr rennt dem Dieb auf eurem Rückweg prompt in die Arme, was der Beginn einer langen Rivalität ist. Zurück beim Professor, erkennt dieser, dass das Ei die Gesellschaft anderer Pokémon braucht, um ausschlüpfen zu können, und deshalb schickt er euch kurzerhand mitsamt dem Ei auf die Reise.

In die Tasche gesteckt!

Wie schon in Japan wird auch hierzulande der Pokéwalker zusammen mit dem Spiel ausgeliefert. Er ist kaum größer als der Schrittzähler Pokémon Pikachu, den es früher einmal gab, und hat auch vom Grundprinzip her die gleiche Funktion. Ihr könnt bis zu drei eurer Pokémon per Infrarot auf den Pokéwalker übertragen und diesen dann wie einen echten Pokéball in eure Hosentasche stecken. Je mehr ihr euch jetzt bewegt, desto mehr Watt-Energie verdient ihr euch. Diese könnt ihr in Erfahrungspunkte für eure Schützlinge umwandeln, ihr könnt sie aber auch einsetzen, um mithilfe des Pokéwalkers die Umgebung nach seltenen Pokémon und Items zu durchforsten. Es gibt sogar einige Monster, die sich ausschließlich über den Pokéwalker finden lassen – schnappt sie euch!

Ein weiteres seltenes Pokémon ist Arceus. Dieses legendäre Pokémon mit der Pokédex-Nummer 493 wird von Nintendo bereits vorab in ausgewählten Geschäften verteilt. Ihr könnt es mit eurer **Diamant-**, **Perl-** oder **Platin-**Edition abholen, um es später auf **HeartGold** & **SoulSilver** zu übertragen. Dort angekommen, wird Arceus euch zu den Shinto-Ruinen führen, wo weitere „Legendäros“ auf euch warten. So seid ihr gut gerüstet für euren Start in ein neues Pokémon-Abenteuer, das euch mit zwei Kontinenten, 16 Arenen und diversen Nebenaufgaben lange beschäftigen wird. ■

MEINUNG ● STEPHAN GERNER

„Johto, ich komme!“

Super, dass es so schnell geht! Ich hatte frühestens im Sommer mit dem Spiel gerechnet und jetzt kommt es sogar noch vor Ostern. Natürlich habe ich mir mein persönliches Exemplar von **HeartGold** bereits vorbestellt, denn obwohl ich bereits **SoulSilver** auf Japanisch durchgespielt habe, will ich das Abenteuer auch auf Deutsch noch mal erleben, und zwar bis ganz zum Schluss, bis auch der letzte Eintrag im Pokédex vervollständigt ist. **Pokémon** macht mir einfach immer wieder Spaß! Komm mit, Endivie, wir erkunden jetzt Johto!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

POKÉMON RANGER 3

Auf geht's in ein neues Ranger-Abenteuer! Oburibia wartet auf euch!

Während wir in Europa uns gerade über **HeartGold** & **SoulSilver** freuen, bekommen die Japaner schon das nächste Pokémon-Spiel: **Pokémon Ranger: Hikari no Kiseki** (deutsch: **Pokémon Ranger: Das Wunder des Lichts**) für den Nintendo DS erscheint in Fernost am 6. März und spielt in der neuen Inselwelt Oburibia. Dort treibt eine Bande von Pokémon-Dieben ihr Unwesen, die sich „Pokémon Napper“ (abgeleitet von „Kidnapper“) nennt und deren Anführer Redeye heißt. Eine wichtige Rolle spielen Entei, Suicune und Raikou, die drei legendären Pokémon aus Johto, die euch auch in **HeartGold** & **SoulSilver** mehrmals begegnen werden. Außerdem gibt es das Ukulele-Pichu, ein spezielles Pichu, das gern zur Klampfe greift und musiziert. Eine Neuheit in der Ranger-Reihe ist dabei der Mehrspielermodus. So soll es jetzt möglich sein, mit bis zu vier Spielern gleichzeitig Fangversuche zu starten. Auch neue Zusatzmissionen wurden bereits bestätigt: Die erste, in der es um Deoxys geht, wird es in Japan bereits ab dem Release-Tag zum Download geben.

PICHU-POWER!

Ein ganz spezielles Pichu kommt auf uns zu! Wir verraten euch bereits jetzt Details über dieses besondere Pokémon, das ihr zwar nicht im regulären Spiel antreffen könnt, das aber Nintendo in Kürze unters Volk bringen wird.

Pichu und Pikachu sind beide gelb, allerdings ist der Gelbton eines Pichu etwas heller als der eines Pikachu. Eine Besonderheit ist daher das „Pikachu-colored Pichu“, ein Pichu mit der Farbe eines Pikachu. Dieses seltene Exemplar wurde letztens in den USA verteilt – wir rechnen damit, dass es das kleine Elektro-Pokémon bei uns spätestens zum Pokémon Day 2010 gibt. Als wäre das Pikachu-farbene Pichu nicht selbst schon etwas Besonderes, löst es zudem in **HeartGold** & **SoulSilver** ein Event aus: Wenn ihr mit ihm in den Steineichenwald geht, dann trefft ihr dort das „Spiky-Eared Pichu“, ein niedliches, kleines Pokémon mit Fransen im Ohr, das auch im 12. Kinofilm vorkommt.

Nicht nur, dass eure Gegner widerwärtig sind – obendrein herrscht im Spiel eine krasse Gruselatmosphäre. Brrr …

Wohin auch immer diese Spur führt – wetten, dass euch an ihrem Ende eine böse Überraschung erwartet?

Mit dem Vorschlaghammer setzt ihr euch im Nahkampf zur Wehr. Das Monsterdesign ist herrlich krank, oder?

Genre: Action | **Entwickler:** Renegade Kid | **Hersteller:** TopWare | **Termin:** März 2010

DEMENTIUM II

Text | Sebastian Stange

Noch gruseliger & noch hübscher – dieser Horror-Shooter schickt euch in die Anstalt zurück!

Mitten im herrlichen Sommer 2009 erschien ein bedrückend atmosphärischer und grafisch beeindruckender Horror-Shooter für Nintendos Handheld. In **Dementium: Die Anstalt** musstet ihr euch durch ein Horror-Krankenhaus kämpfen. Und ein solch erwachsenes DS-Spiel mit seinen Horrorelementen und albtraumhaften Kreaturen kam gut bei den Spielern an. Logisch, dass da ein Nachfolger kommt. Und für den verspricht das texanische Entwicklerteam Renegade Kid ein rundum besseres Spiel.

Das Horror-Krankenhaus wartet

Der zweite Teil versetzt euch erneut als Patient in ein Grusel-Krankenhaus, die Story ist jedoch komplett eigenständig und hat nichts mit dem ersten Teil der Serie zu tun. Ihr erwacht in einer extrem stimmungsvollen Szene nach einer Hirnoperation im Bright-Dawn-Behandlungszentrum. Jedoch müsst ihr schnell feststellen, dass dort widerliche Monster ihr Unwesen treiben. Dabei – und das ist neu – springt ihr zwischen zwei Welten hin und her: die Realität und ihrer Albtraum-Version. Unterwegs trefft ihr auf alte und neue Gegner und erkundet eine abwechslungsreiche Umgebung. Ihr besucht nicht nur Krankenhausflure, sondern auch Schneewelten oder Friedhöfe. Die Verbesserungen sind umfangreich. Es scheint, als hätten sich die Entwickler jeden Aspekt des ersten Teils vorgenommen und verfeinert.

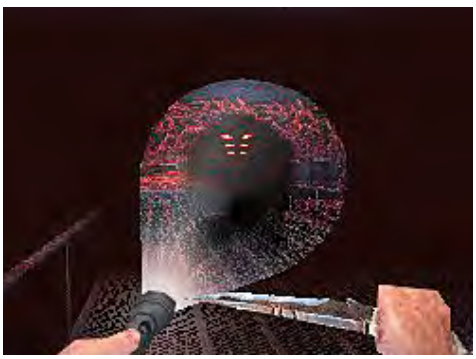
Alles wird besser

Die Grafik-Engine ist noch einmal hübscher geworden, läuft wunderbar flüssig und zaubert einige unglaubliche Szenen auf die Bildschirme des Nintendo-Handhelds. Auch eure Bewegungsmöglichkeiten wurden verbessert. Es ist nun auch möglich, zu kriechen und zu springen. Dadurch sind komplexere Umgebungen mit Schächten, Stegen und Hindernissen möglich. Und da kommt noch mehr: Speicherpunkte sind nun fair verteilt und nie zu weit voneinander entfernt und es gibt mehr Waffen – insbesondere für den Nahkampf. Auch die Bossgegner sind spektakulärer als zuvor. Gegner, die groß wie ein Haus und dennoch komplett animiert sind? Gibt es! Genauso wie einige beklemmende Gruselszenen oder kleine Schockmomente. Es sieht so aus, als würde **Dementium II** seinen guten Vorgänger deutlich übertreffen. ■

SCREEN-INFO

Die Shots stammen von den Entwicklern und zeigen Spielegrafik!

Auch fliegende Gegner lauern euch auf. Beispielsweise dieser … ähm … Fleischklops mit Sägeblatt am Schwanz. Wie albern!



Die Szenen, in denen ihr mit der Taschenlampe durchs Dunkel tappt, versprechen jede Menge Spannung.

MEINUNG
SEBASTIAN STANGE

„Das wird auf keinen Fall mein Gute-Nacht-Spiel!“

Ich freue mich, dass die **Dementium**-Spiele sich so gut entwickeln. Dem DS steht eine derart erwachsene Spielreihe gut, denn sie zeigt: Nintendo bietet nicht nur Kinderkram, sondern auch richtig krassen Grusel. Ich freue mich schon darauf, **Dementium II** in Ruhe zu zocken. **Picross DS** wird es aber auf keinen Fall als Gute-Nacht-Spiel ablösen. Von diesem abgefahrenen Horror-Shooter bekäme ich nur Albträume.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Für Gitarrenhelden

www.playdrei.de

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst für die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

SOLO-HIT
Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

MULTI-HIT
Spiele, die eine Mehrspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau ein Spiel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // hat …

… genug vom Winter.
Ein paar Tage mit Schneefall und frostigen Temperaturen im Jahr sind ja okay, aber nun reicht's doch mal wieder. So sehr ich's auch mag, wenn alles in Weiß gehüllt ist, nerven mich Minusgrade und Scheibenkratzen am Auto mittlerweile gewaltig!

… Silent Hill wieder für sich entdeckt.
Nach dem Test zu **Shattered Memories** überkam Tom das Verlangen, die alten Teile der Reihe mal wieder zu spielen. Die nächsten Wochen ist er abends wohl ausgebucht.

Christoph Kraus // bucht …

… Siege: In **Mario Kart Wii** hat er längst keine Chance mehr, weil es einfach zu viele Meisterzocker mit dem 10.000-Punkte-Rang gibt, aber jetzt hat er ein neues Ziel: in **Sonic & Sega All-Stars Racing** die Nummer 1 werden!

… Urlaub in Niederbayern:
Nächsten Monat geht's schööön übers lange Wochenende in ein lauschiges Hotel nahe Passau. Der Bunker heißt kurioserweise „Bierhütte". Ist da der Name Programm?

Sebastian Stange // hat in den letzten Wochen …

… geschraubt, geflucht und gebootet.
Nach über fünf Jahren verabschiedete sich Sebastian von seinem alten PC und baute sich einen neuen Rechenknecht zusammen. Ein Kinderspiel. Nein. Im Gegenteil …

… ausführlich recherchiert.
Und zwar alles zum Thema „Südafrika". Da geht es Ende Februar hin. Schnell noch die Natur anschauen, bevor sie von den Fußball-Fans aus aller Welt erobert wird. Denn dort findet bald die WM statt. Yay!

Maik Koch // kann …

… sich nach zwei Wochen Zelda: Spirit Tracks auf neue Wii-Abenteuer einlassen. **Zelda**-Spiele brauchen Zeit, doch jetzt knöpfe ich mir erst mal **Final Fantasy Crystal Bearers** für die Wii vor.

… aus dem schicken Online-Büro ausziehen. Denn jetzt packen die Online-Redakteure ihre sieben Sachen und ziehen wieder zurück in den zweiten Stock des Verlagsgebäudes zu ihren Nintendo-Kumpels von der N-ZONE. Juchu!

Christian Schönlein // hat …

… Abschluss-Prüfungen.
Das Studium unseres Retro-Spezialisten geht aufs Ende zu, weswegen Christian momentan nur an den Büchern klebt. Umso mehr freut er sich, wenn er schon bald wieder Virtual-Console-Klassiker zocken darf.

… Lust auf Monster Hunter Tri.
Die PSP-**Monster Hunter** hat er verschlungen, jetzt wird's höchste Zeit für die sehr vielversprechende Wii-Version.

David Mola // macht Ernst …

… und hat seine Rostlaube tatsächlich gegen öffentliche Verkehrsmittel getauscht. Das Experiment läuft bisher zufriedenstellend. Fußmärsche durch den Fürther Schnee sind wirklich entspannend!

… und schließt Wissenslücken. Diesen Monat: **God of War** (PS2) durchspielen. Was für eine Wucht! Teil 2 ist wohl auch bald fällig und in Kürze erscheint ja auch schon der dritte Ableger der Serie. Super!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht zu kurz kommen.

STEPHAN GERNER

Studiert wieder:
Kaum da, ist Stephan auch schon wieder über alle Berge. Wir möchten dem leidenschaftlichen **Pokémon**-Fan für seinen Einsatz sowie die hervorragenden Pokémon-Vorschauen und -Hintergrundberichte danken und freuen uns, dass er der N-ZONE in Zukunft als **Pokémon**-Experte erhalten bleibt.

SEBASTIAN BILLMEIER

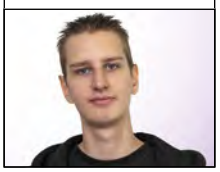
Freut sich:
Der Rollenspiel-Experte der N-ZONE durfte in diesem Monat **Phantasy Star 0** testen, auf das er seit geraumer Zeit sehnlich wartet. Ob sich die Vorfreude gelohnt hat und das Spiel dem großen Namen im Titel gerecht wird, verrät er euch in seinem Test zu dem neuen Sega-Rollenspiel.

VIKTOR EIPPERT

Ist schwer beschäftigt:
Für das play³-Sonderheft zu **Final Fantasy XIII** gibt's einen Haufen Arbeit zu erledigen und da darf ein Serienveteran wie Viktor natürlich nicht fehlen. Eine ausführliche Komplettlösung nebst allen Schätzen, Karten und ausführlichen Tipps halten ihn aber nicht davon ab, seine Nase in **Silent Hill** zu stecken.

TOM SAUER

Kommt wieder:
Nachdem Tom in den letzten Monaten fleißig an Artikeln für die N-ZONE mitbastelte, geht's für ihn ab März in unserer Schwester-Redaktion Games Aktuell weiter. Er freut sich schon darauf, etwas über den Tellerrand zu schauen und auch Games anderer Systeme unter die Lupe zu nehmen.



CHRISTINE DONATH

Büffelt:
Kaum ist ihr Praktikum bei uns im Verlag vorüber, hat Christine schon wieder recht viel um die Ohren. Bald geht's hoffentlich mit dem Studium an einer FH los – wir von der Redaktion drücken natürlich die Daumen, dass sie die sehnlich erwartete Zusage für den Studienplatz für Online-Journalismus bald erhält.

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

TOP-TITEL / FLOP-TITEL	SONIC & SEGA ALL-STARS ... WATER SPORTS	ENDLESS OCEAN 2 WATER SPORTS	SILENT HILL: S. M. SUPER MONKEY BALL S. & R.	SONIC & SEGA ALL-STARS ... WATER SPORTS
SILENT HILL: S.M. (Wii) ∅ **WERTUNG: 8,0** Test S. 44	Ich muss zugeben, dass ich noch nie einen **Silent Hill**-Titel gespielt habe. Dass es die Serie aber wert ist, gezockt zu werden, beweist **Shattered Memories**. Jetzt interessiert mich nur die Frage: Wie gut wird es sich verkaufen? **8**	Schön! Schon **Silent Hill 2** auf der PlayStation 2 gefiel mir gut und nun geht das Abenteuer auf der Wii weiter. Die Atmo ist grandios. Aber wozu die strikte Trennung von Action und Erkundung? **8**	Yes! Eine meiner Lieblings-Spieleserien feiert ihr Debüt auf der Wii. Und das sogar noch sehr gut: Die Horror-Atmosphäre sowie die düstere Story des Spiels sind genial. Ein echtes **Silent Hill!** **9**	Horror ohne Waffen? Ich mag die **Silent Hill**-Serie und deshalb bekommt die Wii-Neuauflage eine Chance. Ein neues **Silent Hill**-Highlight für Wii erwarte ich mir von **Shattered Memories** allerdings nicht. **7**
SONIC & SEGA ALL-STARS RAC. (Wii) ∅ **WERTUNG: 7,75** Test S. 48	Man kann dieses Spiel gar nicht beschreiben, ohne die Worte **Mario Kart** in den Mund zu nehmen. Aber die Sega-Flitzerei ist frisch, spielt sich exzellent und ist für mich der Überraschungs-Hit des Frühlings. Echt! **9**	Fun-Rennspiele sind so eine Sache. Es gibt **Mario Kart** und die Konkurrenten von **Mario Kart**. Letztere sind meistens nicht sonderlich gut. Doch oh Freude, der liebe Sonic hat was drauf. Prima! **8**	Eine feine Sache, auch wenn ich immer noch lieber mit Mario und anderen Nintendo-Charakteren auf die Piste gehe. Trotzdem eine tolle Alternative, die vor allem im Mehrspieler-Modus rockt! **7**	Endlich ein neuer Fun-Racer mit **Mario-Kart**-Qualitäten. Ich mag Sonic und natürlich mag ich auch schnelle Fun-Kart-Action. Deshalb führt auch kein Weg am neuen **All-Stars-Racing** vorbei. **7**
ENDLESS OCEAN 2 (Wii) ∅ **WERTUNG:7,25** Test S. 52	Ich habe nur mal kurz dem Tom über die Schulter geguckt, als er **Endless Ocean 2** gespielt hat. Reizt mich überhaupt nicht, was ich da gesehen habe. Für mich ist das Spielkonzept nur einschläfernd. **6**	Viele regen sich über den Casual-Boom auf. Bei Spielen wie diesem freue ich hingegen wie ein kleines Kind. Tauchen, Flüsse und Meere erkunden, Tiere entdecken. 100 % casual und 100 % gut. **10**	Und noch ein richtig geniales Spiel! Vor allem die neuen Tauchgebiete und die neuen Werkzeuge haben mir gefallen. Wobei ich doch am liebsten ohne Mission im endlosen Ozean abtauche. **8**	Unterhaltsam können die virtuellen Tauchgänge schon sein, aber ich brauche Action, Handlung und blitzschnelle Szenenwechsel. Das wird mir in **Endless Ocean 2** leider nicht geboten. **5**
FINAL FANTASY: CRYSTAL B. (Wii) ∅ **WERTUNG: 7,5** Test S. 96	Die Spielzeit ist okay, das Kampfsystem allerdings einen Tick zu simpel. Dennoch sind die **Crystal Bearers** eine echt coole Truppe. Die Spielwelt reißt es Square-typisch raus. Mein Tipp, wenn ihr pure Atmosphäre wollt. **8**	Ein „richtiges“ Rollenspiel ist **Crystal Bearers** nicht mehr – vielmehr ist es eines der ungewöhnlichsten Actionspiele seit Langem und es funktioniert ganz gut auf der Wii. Nur fehlt mir etwas die Abwechslung. **8**	Es wurde auch höchste Zeit für ein neues **Final Fantasy** auf der Wii. Und ich muss sagen, mir gefällt es, dass das Spiel in Hinsicht auf Story und Atmosphäre ein richtig tolles Abenteuer bietet. **7**	Die Geschicklichkeitspassagen in **Super Monkey Ball** sind genau mein Ding. Ich werde mir zwar anständig das Hirn zermartern, auf lange Sicht jedoch kann mich **Super Monkey Ball** sicher nicht fesseln. **7**
THE SKY CRAWLERS (Wii) ∅ **WERTUNG: 6,75** Test S. 56	Bitte fragt mich nicht, was ich von dieser Manga-Flugzeugsimulation-Mixtur halte. Da kenne ich mich mit dem Lohnsteuerabrechnungsanlageblatt M noch besser aus. Sorry, aber ich enthalte mich! **?**	Der große Pferdefuß an dieser Flugsimulation? Für mich sind das die schwülstigen Anime-Sequenzen zwischen den Missionen. Mehr Klischee und Drama gibt es sonst nur in der *Lindenstraße*. **7**	Die Story wird Manga-Fans gefallen, meinem Geschmack entspricht sie nicht. Das Gameplay ist spaßig, auf Dauer wird's allerdings etwas eintönig. Hier hätte mir ein Mehrspieler-Modus gefallen! **7**	Flugsimulationen sind nach **Tom Clancy's HAWX** wieder voll in meinem Fadenkreuz. **Sky Crawlers** spielt sich sehr ähnlich. Was mich jedoch etwas nervt, ist der japanische Stil des Games. **6**
PHANTASY STAR 0 (DS) ∅ **WERTUNG: 7,0** Test S. 58	Das erste (und letzte) **Phantasy Star**, das ich gespielt habe, war auf dem GameCube. Extra dafür habe ich mir sogar extra einen Breitbandadapter für 'nen Fuffi gekauft. Jetzt geht's kostenlos. Jippie! **8**	Bei DS-Rollenspielen mag ich die Sorte mehr, wo ich in Ruhe überlegen kann und eine schöne Story genieße. **Contact** ist und bleibt da mein Geheimtipp. **Phantasy Star 0** ist mir schlichtweg zu stressig. **7**	Ich muss passen: Obwohl ich die Reihe noch von früher kenne, konnte ich mich nicht mit dem neuen Ableger anfreunden. Vielleicht ändert sich das ja, wenn ich im Spielverlauf etwas weiter fortgeschritten bin. **5**	Endlich ein **Phantasy Star** für meinen Nintendo DS. Das lass ich mir auf keinen Fall entgehen, schließlich habe ich **Phantasy Star** auf der Dreamcast bis zur letzten Sequenz verschlungen. **8**

Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.**

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
FEBRUAR		
Bermuda Triangle	F + F	04. Februar I 2010
Big Catch Bass Fishing 2	NBG	12. Februar I 2010
Chicken Blaster	F + F	15. Februar I 2010
Chicken Hunt – Die wilde Hühnerjagd	City Interactive	25. Februar I 2010
Diva Girls: Diva Ballerina	NBG	05. Februar I 2010
Endless Ocean 2	Nintendo	05. Februar I 2010
Family Party – Winter Fun	Namco Bandai	19. Februar I 2010
Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers	Square Enix	05. Februar I 2010
Germany's Next Topmodel 2010	F + F	25. Februar I 2010
Karaoke Revolution	Konami	11. Februar I 2010
Margot's Bepuzzled	F + F	02. Februar I 2010
Playmobil Circus	HMH	15. Februar I 2010
Reel Fishing: Angler's Dream	F + F	15. Februar I 2010
RooGoo Twisted Towers	TopWare	01. Februar I 2010
Silent Hill: Shattered Memories	Konami	25. Februar I 2010
Sky Crawlers	Namco Bandai	19. Februar I 2010
Sonic & Sega All-Stars Racing	Sega	26. Februar I 2010
Sports Challenge	F + F	15. Februar I 2010
Super Monkey Ball Step & Roll	Sega	12. Februar I 2010
Titanic: Das Geheimnis einer verhängnisvollen Reise	Astragon	03. Februar I 2010
MÄRZ		
Alice im Wunderland	Disney Interactive	04. März I 2010
Calling	Hudson Soft	18. März I 2010
Defendin De Penguin	F + F	15. März I 2010
Der Bauernhof	Astragon	31. März I 2010
Fragile Dreams	Rising Star	19. März I 2010
Galileo Family Quiz	F + F	18. März I 2010
GTI Club Supermini Festa!	Konami	25. März I 2010
Holiday Games	Astragon	10. März I 2010
Kamen Rider Dragon Knight	Namco Bandai	26. März I 2010
K11 – Kommissare im Einsatz	F + F	18. März I 2010
New U – Fitness First Mind Body	F + F	25. März I 2010
Racket Sports Party	Ubisoft	25. März I 2010
Red Steel 2	Ubisoft	25. März I 2010
Rune Factory Frontier	Rising Star	März I 2010
Sakura Wars: So Long, My Love	Flashpoint	15. März I 2010
So Blonde – Zurück auf die Insel	dtp	26. März I 2010
Spielen wir Ballerina	Koch Media	10. März I 2010
The Secret Saturdays: Beasts of the 5th Sun	Namco Bandai	März I 2010
Toy Story Mania!	Disney Interactive	04. März I 2010
Train your Dragon	Activision	26. März I 2010
Zirkus	NBG	26. März I 2010
APRIL		
Astroboy	Namco Bandai	30. April I 2010
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	16. April I 2010
Monster Hunter 3	Capcom	April I 2010
2010		
Alter Ego	Bit Composer Games	I 2010
Disney Micky Epic	Disney Interactive	I 2010
FIFA Fußball Weltmeisterschaft Südafrika 2010	Electronic Arts	I 2010
Gladiator A.D.	High Voltage	I 2010
Gormiti: The Lords of Nature return	Konami	I 2010
Green Day: Rock Band	Electronic Arts	I 2010
Guilty Gear XX Accent Core	Headup Games	I 2010
Guitar Hero: Van Halen	Activision	I 2010
Hitman 5	Noch nicht bekannt	I 2010
Iron Man 2	Sega	I 2010
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner Interactive	I 2010
Metroid: Other M	Nintendo	I 2010
Monado	Nintendo	I 2010
No More Heroes	Rising Star Games	Frühjahr I 2010
Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Ubisoft	I 2010
Rock Band: Pearl Jam Live	Electronic Arts	I 2010
Scene It? Twilight	Konami	I 2010
Sengoku BASARA Samurai Heroes	Capcom	I 2010
Sin & Punishment 2	Nintendo	Frühjahr I 2010
Span Smasher	Nintendo	I 2010
SpongeBobs Volle Kanne Vollgas	THQ	I 2010
Super Mario Galaxy 2	Nintendo	I 2010
Tales of Graces	Namco Bandai	I 2010
The Four Warriors of Light	Square Enix	I 2010
The Grinder	High Voltage	I 2010
The Kore Gang	Snap Dragon	I 2010
The Last Story	Nintendo	I 2010
The Tower of Shadow	Konami	I 2010
Tiger Woods PGA Tour 11	Electronic Arts	I 2010
TrackMania	Deep Silver	I 2010
Trauma Team	Nintendo	I 2010
Zelda	Nintendo	I 2010

Silent Hill: Shattered Memories 25. Februar

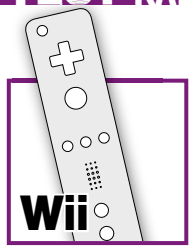
Sonic & Sega All-Stars Racing 26. Februar

Ace Attorney Investigations 19. Februar

Phantasy Star Zero 12. Februar

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
FEBRUAR		
100 Klassiker	Ubisoft	25. Februar I 2010
Ace Attorney: Investigations	Capcom	19. Februar I 2010
Animal Country: Der verrückte Bauernhof	F + F	11. Februar I 2010
Animal Kororo	Rising Star	12. Februar I 2010
Animal World – Große Meerestiere	UIG Entertainment	12. Februar I 2010
Bleach: The 3rd Phantom	Sega	12. Februar I 2010
Chicken Blaster	F + F	15. Februar I 2010
Dr. House	HMH	15. Februar I 2010
Germany's Next Topmodel 2010	F + F	25. Februar I 2010
Hugo – Zauberei im Trollwald	Rough Trade	04. Februar I 2010
MX vs. ATV Reflex	THQ	05. Februar I 2010
Phantasy Star Zero	Sega	12. Februar I 2010
Puzzle Chronicles	Konami	18. Februar I 2010
Sonic & Sega All-Stars Racing	Sega	26. Februar I 2010
Titanic: Das Geheimnis einer verhängnisvollen Reise	Astragon	10. Februar I 2010
Winx Club: Believix in you!	Konami	19. Februar I 2010
MÄRZ		
Alice im Wunderland	Disney Interactive	04. März I 2010
Avalon Code	Koch Media	12. März I 2010
Bibliothek der klassischen Bücher	Nintendo	05. März I 2010
Dementium II	TopWare Interactive	05. März I 2010
DWK 5	Namco Bandai	26. März I 2010
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Rondomedia	24. März I 2010
Hidden Mysteries: Titanic	Astragon	03. März I 2010
Kampf der Giganten: Monsterinsekten	Ubisoft	18. März I 2010
Picross 3D	Nintendo	05. März I 2010
Pokémon HeartGold/SoulSilver	Nintendo	26. März I 2010
Sonic Classic Collection	Sega	März I 2010
Scene It? Twilight: Biss zum Morgengrauen	Konami	25. März I 2010
Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2010	Konami	März I 2010
APRIL		
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	16. April I 2010
Disney Jonas	Disney	15. April I 2010
K11: Komissare im Einsatz	F + F	01. April I 2010
2010		
All Star Fußball	F + F	17. Mai I 2010
Aliens: Colonial Marines	Sega	I 2010
Beat City	THQ	I 2010
Become a famous Model	Global Producers	I 2010
Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco Bandai	I 2010
Casual Mania	Easy Interactive	I 2010
Digimon Story: Lost Evolution	Namco Bandai	I 2010
Dragon Quest VI	Square Enix	I 2010
Estpolis: The Lands Cursed by the Gods	Square Enix	I 2010
Four Elements	Astragon	I 2010
Ghost Trick (Arbeitstitel)	Capcom	I 2010
Golden Sun DS	Nintendo	I 2010
Gormiti: The Lords of Nature Return	Konami	I 2010
Infinite Space	Sega	I 2010
Iron Man 2	Sega	I 2010
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner Interactive	I 2010
Okamiden	Capcom	I 2010
Phantasy Star Portable 2	Sega	I 2010
Playmobil Ritter Helden in Rüstung	HMH	30. Juni I 2010
Professor Layton und die letzte Zeitreise	Nintendo	I 2010
Puzzle Quest 2	D3 Publisher	I 2010
Runaway: A Twist of Fate	Focus Home Interactive	I 2010
Shin Megami Tensei: Strange Journey	Atlus	I 2010
SpongeBobs Volle Kanne Vollgas	THQ	I 2010
Sunny Munroe	Disney	I 2010
The Four Warriors of Light	Square Enix	I 2010
TNA iMPACT! Cross the Line	Southpeak Interactive	I 2010



Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder weil keine bekannten Figuren darin mitwirken. Doch unser vollständiger Marktüberblick stellt die Spiele vor, die innerhalb der nächsten vier Wochen erscheinen. Zu den farbig markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Test S. 56	19.02.	Sky Crawlers: Innocent Aces	Namco Bandai
	19.02	Family Party – Winter Fun	Namco Bandai
Test S. 44	25.02	Silent Hill: Shattered Memories	Konami
	25.02.	Germany's Next Topmodel 2010	F+F
Test S. 48	25.02.	Sonic & Sega All-Stars Racing	Sega
Vorschau S. 22	04.03.	Alice im Wunderland	Disney Interactive Studios
	04.03.	Toy Story Mania!	Disney Interactive Studios
	08.03.	Chicken Riot – Die wilde Hühnerjagd	City Interactive
	10.03	Holiday Games	Astragon
	12. 03.	Spielen Wir Ballerina	Koch Media
	15.03.	Defend De Penguin	F+F
	18.03.	Calling	Konami
	18.03.	Galileo Family Quiz	F+F

19.02. FAMILY PARTY – WINTER FUN

HERSTELLER: BANDAI NAMCO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Diese Minispiele-Sammlung bietet stolze 30 winterliche Minigames wie Skifahren, Snowboarden, Schlittenhunderennen oder Schneeballschlachten für bis zu vier Spieler. Für Familien und Kiddies sehr interessant, eine ernst zu nehmende Konkurrenz für Mario und Sonics Winterspiele wird dieser Titel wohl allerdings nicht werden.

25.02. GERMANY'S NEXT TOPMODEL 2010

HERSTELLER: F + F /// GENRE: SIMULATION

Für Wii und DS erscheint das nächste **Germany's Next Topmodel**-Spiel, diesmal sogar mit Balance-Board-Unterstützung. Auf dem Weg zum Erfolg wird euch das Model-Leben in acht verschiedenen Minispielen, beispielsweise Schminken, Foto-Shooting, Catwalk, Fitness und Styling, näher gebracht. Ein Editor erlaubt das Erstellen eigener Foto-Shooting-Locations.

04.03. TOY STORY MANIA!

HERSTELLER: DISNEY /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Auch wenn der Name anderes vermuten lässt: In diesem Game wird ordentlich geballert! Mit den Charakteren der beliebten Animationsstreifen wie beispielsweise Buzz oder Woody feuert ihr kräftig an zehn verschiedenen Schießbuden und könnt zudem Minispiele bestreiten. Thematisch und hinsichtlich der Spieltiefe wohl nur interessant für junge Spielernaturen.

08.03. CHICKEN RIOT – DIE WILDE HÜHNERJAGD

HERSTELLER: CITY INTERACTIVE /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Und noch mehr Geballer! In **Chicken Riot** schießt ihr in bester **Moorhuhn**-Manier auf allerhand lästiges Federvieh. Ein Zweispieler-Modus für die gemeinsame Hühnerhatz sowie verschiedene Waffen und Extras wie Zeitlupe oder Upgrades sollen für Spielspaß auf Dauer sorgen. Gut so, denn das simple Standard-**Moorhuhn**-Gameplay ist doch etwas wenig …

10.03. HOLIDAY GAMES

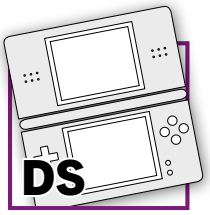
HERSTELLER: ASTRAGON /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Und noch eine Minispiele-Sammlung! Diesmal nehmt ihr mit bis zu vier Spielern an Disziplinen wie Tontaubenschießen, Minigolf, Klettern, Tischtennis oder Shuffleboard teil. Darüber hinaus gibt's verschiedene Glücksspiele aus dem Kasino, etwa Roulette oder Karten-Spiele. **Holiday Games** bietet Wii-Motion-Plus- und Wii-Zapper-Support.

15.03. DEFEND DE PENGUIN

HERSTELLER: F + F /// GENRE: STRATEGIE

Tower-Defense-Spiele sind stark im Kommen! Das Pinguin-Spiel ist ein kindgerechter Vertreter des Genres, in dem ihr Angreiferwellen dadurch abwehrt, dass ihr eure Spielfiguren clever platziert. Dafür stehen euch zum Szenario passende Extras und Waffen zur Wahl. Der Schwierigkeitsgrad richtet sich vor allem an junge Spieler und Genre-Neulinge.



DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auch der Nintendo DS glänzt mit einem enorm großen Spieleangebot. Doch nur die wenigsten wissen, was überhaupt auf den Markt kommt. Auf dieser Seite präsentieren wir euch interessante, kuriose oder abgedrehte Titel, die im Laufe des Monats auf die zwei Bildschirme kommen. Zu den farbig markierten Spielen findet ihr Artikel im aktuellen Heft.

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
	18.02.	Animal World: Große Meerestiere	UIG Entertainment
	18.02.	Puzzle Chronicles	Konami
	19.02.	Ace Attorney Ivestigatoins: Miles Edgeworth	Capcom
	19.02.	Mind Training: Denk positiv!	City Interactive
	25.02.	Germany's Next Topmodel 2010	F+F
	25.02.	Kampf der Giganten: Monsterinsekten	Ubisoft
Test S. 50	26.02.	Sonic & Sega All-Stars Racing	Sega
	26.02.	Winx Club: Believix in you!	Namco Bandai Partners
Vorschau S. 22	04.03.	Alice im Wunderland	Disney Interactive Studios
	05.03.	Bibliothek der klassischen Bücher	Nintendo
Vorschau S. 36	05.03.	Dementium II	TopWare
	03.03.	Hidden Mysteries: Titanic	Astragon
	05.03.	Picross 3D	Nintendo
	12.03.	Avalon Code	Koch Media
	12.03.	Sonic Classic Collection	Sega

19.02. ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS: MILES EDGEWORTH

HERSTELLER: CAPCOM /// GENRE: ADVENTURE

Hier übernimmt Miles Edgeworth die Hauptrolle, der erbitterte Konkurrent von Phoenix Wright. Neu ist, dass ihr diesmal seltener dem Richter gegenübersteht und vielmehr die Tatorte untersucht. Es gilt weiterhin, Augenzeugen zu überführen, Beweise vorzubringen, pikante Details aufzuschnappen und zu guter Letzt den Fall vollständig aufzuklären. Das Spiel ist gewohnt textlastig.

25.02. KAMPF DER GIGANTEN: MONSTERINSEKTEN

HERSTELLER: UBISOFT /// GENRE: ACTION

Diese Monster-Prügelei ist ein Fall für den Tierschutzverband: Gemeingefährliche Rieseninsekten duellieren sich gegenseitig in einer Arena – der Spieler wertet die Statuswerte seiner Kampfbiester auf, um immer besser zu werden. Aber gerade für solchen Schabernack sind wir immer zu haben! In Japan sind solche Insekten-Gefechte übrigens der absolute Renner – sie gibt es sogar als DVD-Film!

05.03. BIBLIOTHEK DER KLASSISCHEN BÜCHER

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ANWENDUNG

Nintendo wagt das Experiment E-Book und hat gemeinsam mit dem Deutschen Taschenbuch-Verlag mehr als 100 Literatur-Klassiker zusammengestellt: Goethes **Faust** oder Fontanes **Schimmelreiter** lassen sich so auf dem DS lesen – Seite für Seite. Umgeblättert wird mit dem Touchpen. Das Niveau dieser Literatur stimmt, die Praxistauglichkeit muss sich erst beweisen. Wir sind gespannt.

05.03. PICROSS 3D

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Picross DS war ein ausgezeichnetes Knobelspiel, von dem Sebastian immer noch schwärmt. Der neue Ableger bringt mit der dritten Dimension zusätzliche Raffinesse auf die Bildschirme. Ihr klopft wie ein Bildhauer an 350 Statuen und schlagt eine vorgegebene Anzahl an Blöcken so heraus, dass am Ende ein sinnvolles Gebilde herauskommt – etwa ein Dackel oder eine Sushi-Platte. Clever!

12.03. SONIC CLASSIC COLLECTION

HERSTELLER: SEGA /// GENRE: JUMP & RUN

Dieses DS-Modul enthält die ersten drei **Sonic the Hedgehog**-Teile sowie das Spin-off **Sonic & Knuckles**, in dem die eigentlich miteinander verfeindeten Power-Igel gemeinsame Sache machen, um alle Bosse zu erledigen. Sega verspricht für alle Spiele eine Speichermöglichkeit – denn die fehlte bislang. Vor allem der dritte Teil genießt bei Sonic-Fans noch immer große Popularität.

12.03. AVALON CODE

HERSTELLER: KOCH MEDIA /// GENRE: ROLLENSPIEL

Dieses märchenhafte Rollenspiel von Entwickler Marvelous kommt eineinhalb Jahre nach der japanischen Veröffentlichung auf deutsche DS-Konsolen. Ihr steuert wahlweise einen männlichen oder weiblichen Protagonisten – Yumil oder Tia – durch die Welt und setzt das sogenannte Buch der Prophezeiung ein, um Personen darin zu verewigen. Lüftet ihr das Geheimnis von Avalon?

Eiskalt: Harry landet in einer Menge unheimlicher und gefährlicher Situationen.

Flucht oder Tod: Gegen mehrere Monster habt ihr nicht den Hauch einer Chance.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Climax | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 25. Februar

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

Text | Thomas Eder

Das beeindruckende Wii-Debüt der legendären Horror-Reihe!

Die **Silent Hill**-Reihe ist für ihre spannende Story und die fantastische Atmosphäre bekannt und auch **Shattered Memories** tanzt da nicht aus der Reihe: Die Story um den Familienvater Harry, der auf der Suche nach seiner Tochter durch das stets bedrohlicher werdende Silent Hill streift, orientiert sich am Original von 1999, bietet aber eine komplett neue Spielerfahrung und viele neue Story-Elemente. So wird das eigentliche Spielgeschehen von Harry bei einer Sitzung mit dem Psychologen Dr. Kaufmann in Rückblenden erzählt. Besonders die Charaktere sind sehr detailreich und lebendig gestaltet und bereits nach kurzer Spielzeit ist der Spieler voll in die Handlung involviert und baut eine Bindung zu Harry auf. Neben der düsteren, **Silent Hill**-typischen Grafik tragen auch die beklemmenden Musikstücke des Kult-Komponisten Akira Yamaoka viel zur genialen Horror-Atmosphäre bei, für die die Reihe im Lauf der Jahre berühmt wurde.

Erkunden, rätseln, fliehen

Das Gameplay von **Silent Hill** ist dreigeteilt: Zum einen erkundet ihr die Umgebung, sucht nach Hinweisen und erlebt einfach nur die Stadt, darüber hinaus gibt's Rätselpassagen und zuletzt die Albtraumsequenzen. Während das Erkunden und die Rätsel super spielbar sind, können die Albträume, in denen Harry vor den Monstern flieht, das Spielergemüt doch etwas strapazieren. Einerseits weil's wirklich hektisch zugeht und man dann beispiels-

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

FAQs ?!

Muss man die Vorgänger kennen, um die Story zu verstehen?
Nein. Auch wenn vor allem die ersten Teile absolut empfehlenswerte Vertreter des Horror-Genres sind, muss man diese nicht unbedingt gespielt haben, um sich in **Shattered Memories** zurechtzufinden.

Wie stark ist Shattered Memories an das erste Silent Hill angelehnt?
Shattered Memories ist eine Neuinterpretation des ersten Teils, die die Handlung des Originals aufgreift. Um ein simples Remake, wie oft befürchtet, handelt es sich bei dem neuen Wii-**Silent Hill** nicht!

SO WIRKEN SICH DIE PSYCHOTESTS AUS!

Die Psychotests von Dr. Kaufmann zwischen den Kapiteln bleiben nie folgenlos …

Ein gutes Beispiel, das recht einfach die Auswirkungen eurer Antworten und eures Verhaltens bei den Tests zeigt, ist der Maltest. Darin müsst ihr bei Dr. K. ein Bild ausmalen, auf dem ein Haus samt Familie und Familienkutsche zu sehen ist. Im weiteren Spielverlauf gelangt ihr dann zu einem Haus, das zumindest grob mit eurer Farbauswahl des Tests bepinselt ist.

Malstunde: Beim Test färbt ihr ein Haus mit Buntstiften ein, bevor ihr …

… kurz darauf auf ein echtes Haus in denselben Farben stoßt.

weise während der Flucht auch noch Fotos schießen muss, andererseits weil die Navigation via Handy in diesen Abschnitten steuerungstechnisch nicht wirklich geschickt gelöst wurde. Rennen und auf die Karte sehen gleichzeitig? Keine Chance! So kommt's, dass ihr schnell euer Ziel aus den Augen verliert, von Monstern belagert werdet und die Biester nur mit den richtigen Bewegungen mit der Wii-FB und dem Nunchuk wieder abschütteln könnt. Das fühlt sich anfangs noch super an, nach mehreren Stunden Spielzeit und mit der hundertsten Wiederholung wird das Gezappel allerdings lästig.

Das Spiel beobachtet euch!

Wie bereits erwähnt, findet die Haupthandlung in Rückblenden statt und wird immer wieder von den Sitzungen mit Harrys Psychologen unterbrochen. Darin nehmt ihr an Tests teil und beantwortet Fragen, was sich im weiteren Verlauf auf das Spielerlebnis auswirkt. Dies äußerst sich in verschiedener Weise: Ihr bekommt andere Rätsel serviert, die Monster und Spielumgebungen sehen anders aus und die Bewohner sind nicht nur optisch unterschiedlich, sondern verhalten sich euch gegenüber auch anders. Eine tolle Idee, die ordentlich umgesetzt wurde

Telefonterror: Harry erhält ständig Nachrichten und Anrufe auf sein Handy.

Stylish: Der Grafikstil der Horror-Reihe sieht auch auf der Wii einfach super aus!.

DIE MEINUNG • VIKTOR EIPPERT

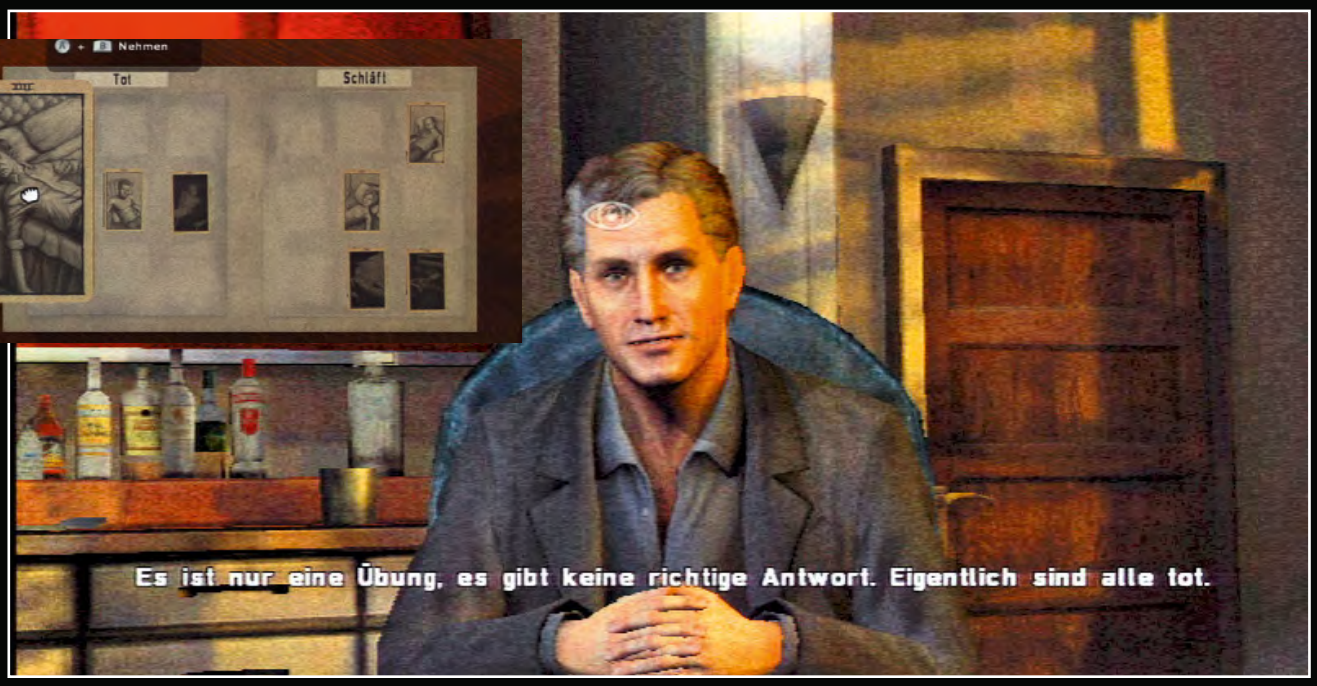
„Eine Serie mehr auf meiner Zu-spielen-Liste "

Mein Vorurteil › Und noch ein mit allen Mitteln auf die Wii-Steuerung ausgelegtes, durchschnittliches Horror-Spiel. Ob das mal gut geht?

Shattered Memories ist zwar mein erstes **Silent Hill**, aber nachdem ich es durchgespielt hatte, wusste ich genau, was Thomas mit „genialer Atmosphäre" meint. Nicht nur einmal gefror mir fast das Blut in den Adern, als ich urplötzlich von Monstern überrascht wurde. Und so kam's, dass die Serie in mir einen neuen Fan gefunden hat, der sich jetzt unbedingt auch noch einmal die Vorgänger ansehen will. Und das trotz der harten Albtraum-Teile, die mich im späteren Spielverlauf fast in den Wahnsinn getrieben hätten! Was das Gameplay betrifft, bin ich nicht zu 100 Prozent überzeugt, doch technisch und vor allem in puncto Atmosphäre ist **Shattered Memories** einfach super!

Gibt's Alternativen zur Bewegungssteuerung?
Nein, zumindest keine richtigen. Ihr könnt die Buttons von Wii-FB und Nunchuk zwar anders belegen, doch mit dem Classic-Controller funktioniert das Spiel leider nicht. Kleines Trostpflaster: Die Bewegungssteuerung fühlt sich besonders am Anfang wirklich sehr gut an!

Gibt's wirklich keine Waffen?
Nein, ihr seid den Monstern völlig ausgeliefert und müsst deswegen stets fliehen oder euch in Schränken oder anderen Objekten in der Spielumgebung verstecken. Lediglich mit den in den Levels versteckten Fackeln haltet ihr euch die Gegner immerhin für eine begrenzte Zeitspanne vom Hals.



Psycho-Klempner: Dr. Kaufmann lässt euch die verschiedensten Tests machen. Hier müsst ihr zum Beispiel einschätzen, ob Personen auf Fotos tot oder lebendig sind.

und somit auch weiteren Spielspaß über das erste Durchspielen hinaus bietet. Nicht zuletzt dank der verschiedenen Endsequenzen, die das Spiel bietet, ist es ein Muss, sich mehrfach in dieses Abenteuer zu werfen. Dafür sorgen außerdem die in den Abschnitten versteckten und für den Spielfortschritt nicht unbedingt benötigten Erinnerungen, die in Form von Gegenständen in den Levels platziert sind. Und auch darüber hinaus gibt's noch eine Menge zu entdecken – beispielsweise eine Vielzahl von Telefonnummern, die ihr mit eurem Handy auch wirklich anrufen könnt! Spielt man nur die Hauptstory und lässt sämtliche Nebenaufgaben außer Acht, kann man nach etwa sechs bis sieben Stunden den Abspann über den Bildschirm flimmern sehen. Erkundet man hingegen alles ganz genau und will auch jedem Geheimnis in der Kleinstadt auf den Grund gehen, addieren sich schnell ein paar Stunden hinzu! Und natürlich gibt's wie in den Vorgängern eine Reihe verschiedener Endsequenzen! Besonders abgefahren: Nach dem ersten Durchspielen könnt ihr sogar auf UFO-Jagd gehen und dabei versuchen, UFO-Erscheinungen mit eurem Fotohandy festzuhalten!

Albtraum: Trotz Handy ist die Orientierung bei der Flucht sehr schwer.

Das Handy, euer treuer Freund in allen Lebenslagen!

Was wäre Harry ohne seinen multimedialen Begleiter? Hoffnungslos in **Silent Hill** verloren! Denn dank des Navigationsgeräts (das wie oben erwähnt aber auch kleine Schwächen hat) könnt ihr euch jederzeit in der Spielwelt orientieren und Wege zum nächsten Ziel einzeichnen. Das war's aber noch lange nicht: Abgesehen von den Standardfunktionen eines Telefons, beispielsweise Anrufe tätigen und Nachrichten verfassen, bietet Harrys Pseudo-iPhone noch ein tolles Extra: Er kann damit Geister sichtbar machen und

Nachsitzen: Auch in die verlassene Schule von Silent Hill verschlägt es Harry.

Vollgas voraus: Hier müsst ihr mit Wii-FB und Nunchuk Rollstuhl fahren.

Das war's dann wohl: Wenn die hartnäckigen Monster Harry zu oft erwischen, segnet dieser das Zeitliche und ihr dürft am letzten Kontrollpunkt wieder loslegen.

auch gleich mit einem Foto festhalten! Und damit Harry auch stets besondere Stellen findet, an denen Erscheinungen auftreten, lotst ihn das Handy akustisch mithilfe eines lauter werdenden Rauschens dorthin. Und auch beim Telefon haben sich die Climax-Entwicker etwas Besonderes bei der Steuerung einfallen lassen: Ihr könnt die Wii-FB wie ein Telefon halten und aus deren Lautsprecher die Stimme am anderen Ende der Leitung hören. Das trägt zwar kaum zu mehr Spielspaß bei, ist aber ein weiteres liebevolles Detail! Insgesamt liefert uns Konami ein tolles Game, dessen Stärken in der Atmosphäre und der Technik liegen. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9, 4:3, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

„Story und Atmosphäre sind vom Feinsten "

Mein Vorurteil › Wegen der Story und der Atmosphäre habe ich keine Bedenken, doch was taugt das **Silent Hill**-Gameplay auf der Wii?

Anfangs war ich vollends überwältigt, doch nach dem dritten Albtraum-Abschnitt erhielt meine Begeisterung einen Dämpfer. Diese Abschnitte sind toll inszeniert, doch auf Dauer büßen die actionbetonten Sequenzen an Glanz ein und beginnen zu langweilen. Oder zu frustrieren, denn ihr dürft euch jetzt schon darauf einstellen, auf der Flucht oft von Gegnern übermannt und ins Jenseits geschickt zu werden. Abgesehen von der nicht ganz runden Kartenfunktion hab ich nix zu meckern. Im Gegenteil: Story und Atmosphäre sind vom Feinsten. Das Psycho-Profil des Spielers ist eine gute Idee, denn es sorgt auf Dauer für Spielspaß und bietet euch immer wieder ein zumindest halbwegs anderes Spielerlebnis.

Seltsam: In der verwunschenen Kleinstadt trifft Harry auf sehr eigenartige Menschen.

WERTUNGEN

PRO

- Tolle Story und Atmosphäre
- Technisch gelungen
- Viel Abwechslung im Gameplay
- Gute Steuerung
- Spiel kann beeinflusst werden.

CONTRA

- Kleine Gameplay-Schnitzer
- Lange Laufwege
- Simple Auswirkungen der Psychotests

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	--

SCREEN-INFO

Sega hat uns nicht erlaubt, vor Erscheinen des Spiels eigene Screenshots anzufertigen. Wir mussten deshalb auf vorgegebene Pressebilder zurückgreifen, liefern aber selbst erstellte auf www.n-zone.de nach.

Wii

MULTI HIT N-ZONE

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Sumo Digital | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 26. Februar 2010

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

Text | Christoph Kraus

Die Sega-Promis wappnen sich fürs Kopf-an-Kopf-Duell und messen sich mit dem Genre-Primus **Mario Kart Wii**!

FAQs

Welche Fahrer sind dabei?
Das ist leicht zu beantworten! Aus dem Igel-Universum mischen Sonic the Hedgehog, Tails, Knuckles, Dr. Eggman, Amy Rose, Shadow the Hedgehog und Big the Cat mit. Des Weiteren sind AiAi (aus **Super Monkey Ball**), Amigo (aus **Samba de Amigo**), Ryo Hazuki (aus **Shenmue**), B.D. Joe (aus **Crazy Taxi**), Ulala (aus **Space Channel 5**), Jacky Bryant (aus **Virtua Fighter**), Opa-Opa (aus **Fantasy Zone**), Beat (aus **Jet Set Radio**), Zobio und Zobiko (aus einer gewissen Zombie-Ballerserie), die ChuChu-Piloten (aus **ChuChu Rocket**) sowie Billy Hatcher, Alex Kidd und die Bonanza Bros. aus den gleichnamigen Spielen spielbar. Hinzu kommen die Miis.

Unterscheidet sich die Wii-Version von den übrigen Fassungen?
Während auf der Xbox 360 Fahrerduo Banjo-Kazooie dabei ist, haben die Entwickler auf der Wii keine prominenten Zusatzfahrer verpflichtet, die es nicht auch auf den übrigen Plattformen gibt. Zumindest die Miis bringen Individualismus ins Spiel. In puncto Technik ist die Wii-Version bestmöglich ausgestattet: Die Grafik wird in 480p und 16:9 dargestellt, lediglich die teils nicht konstante Bildaufbaurate in hitzigen Abschnitten trübt das Vergnügen. Was die Steuerung betrifft, bietet der Wii-Flitzer die umfangreichsten Optionen. Der Lautsprecher der Fernbedienung wird leider nicht genutzt.

Wie lässt es sich spielen?
Wie bei **Mario Kart Wii** gibt es vier Steuerungsalternativen: Traditionsbewusste spielen mit Classic- oder GameCube-Controller und profitieren dabei von der sehr direkten Kontrolle. Auch die Kombination aus Wii-Fernbedienung und Nunchuk wird unterstützt – so habt ihr eine ähnliche Präzision. Und schließlich könnt ihr auch zum Wii-Wheel greifen und durch Kippen der Fernbedienung nach links und rechts lenken. Items werden bei dieser Variante mit dem Steuerkreuz aktiviert, auf B wird geschossen und mittels 2-Taste gebt ihr Gas. Die Genauigkeit ist hierbei allerdings am geringsten.

Wie viele Strecken gibt es?
24. Das sind zwar acht weniger als bei **Mario Kart Wii**, allerdings darf man nicht vergessen, dass beim Nintendo-Renner die Hälfte der Pisten aus den Vorgängern übernommen wurde. Somit geht die Streckenzahl bei **Sonic & Sega All-Stars Racing** absolut in Ordnung. Die gestalterische Qualität der Pisten ist ebenfalls sehr hoch: Kreative Elemente wie Loopings, wie man sie aus dem Sonic-Universum kennt, oder umherlaufende Zombies bringen eine gute Portion Abwechslung ins Spiel. Nur die Ladezeiten könnten kürzer sein. Im Mehrspielermodus vergehen knapp 35 Sekunden zwischen den Rennen.

Was gibt es alles zum Freischalten?
In diesem Punkt ist der Sega-Renner recht umfangreich: Zusätzlich zu den sechs einzelnen Cups, in denen ihr jeweils vier Strecken nacheinander absolviert, gibt es 64 Herausforderungen mit individuellen Missionszielen. In einem Abschnitt müsst ihr beispielsweise pausenlos driften, in einem anderen die gegnerischen Fahrer ausschalten. So ist Langzeitspaß garantiert. Weitere Fahrer werden ebenfalls erst nach einigen absolvierten Cups freigeschaltet. Danach lockt die Jagd nach allen Erfolgen sowie das Erspielen sämtlicher Soundtracks. Mit alledem ist man gut und gerne zehn Stunden beschäftigt.

WITZIGE RENNEN

Sonic & Sega All-Stars Racing ist die typische Definition eines Spaßrenners: schnell, bunt, actionreich und für vier Spieler gleichzeitig ausgelegt, wahlweise online oder im geteilten Bildschirm. Dass ihr durch Gedrückthalten des B-Triggers um die Kurven driften und somit einen mehrstufigen Boost aktivieren könnt, erinnert uns ebenfalls an eine gewisse andere Rennspielserie. Uns beeindruckt besonders die sehr hohe Streckenqualität. Egal ob ihr im Baumwipfel von **Super Monkey Ball**, im futuristischen Tokio aus **Jet Set Radio** oder Billy Hatchers Schneegipfel unterwegs seid: Alle Pisten bestechen durch feine Eigenheiten wie umherirrende Zombies, herabpurzelnde Casino-Chips oder irre Loopings. Allerdings haben es die Entwickler von Sumo Digital mit dem Ideenklau hier und da ein bisschen übertrieben: Sonics Unterwasserröhre kennen wir beispielsweise auch aus dem Koopa-Kap von **Mario Kart Wii**. Dass die Entwickler aber auch eigene Akzente setzen, zeigt sich in der hervorragenden Weise, wie die diversen Spielvorlagen als Strecken umgesetzt wurden. Mit großer Liebe bei der Pistengestaltung gingen die Leveldesigner also definitiv zu Werke!

Dieses Bild veranschaulicht einen typischen All-Star-Move: Die Miis steigen aus dem Kart aus und flitzen mit ihrem Vehikel davon. Jeder Fahrer hat eigene Manöver drauf.

BELANGLOSE KÄMPFE

Auch abseits der Meisterschaft, der Rennmissionen und der Einzel- und Zeitrennen ist die Ähnlichkeit mit **Mario Kart Wii** unübersehbar: So sind zusätzlich zu den regulären 24 Pisten drei Arenen mit besonderen Missionszielen anwählbar. Bei der Rubinjagd gewinnt etwa derjenige, der am längsten die auf der Piste verteilten Edelsteine mit sich herumträgt. Der Wettkampf ist vergleichbar mit Marios Ballon-Balgerei, lediglich mit dem Unterschied, dass ihr bei **Sonic & Sega All-Stars Racing** ständig schießen könnt – nicht nur, wenn ihr in Besitz eines grünen oder roten Koopa-Panzers seid. Diese Wettkämpfe sind allerdings eher als Beigabe zu verstehen: Durch die geringe Anzahl unterschiedlicher Arenen und die teils ideenlosen Modi werden die meisten Spieler die Mehrspielerkämpfe wohl weitaus seltener nutzen als die eigentlichen Rennen.

Die Meisterschaft lässt sich nur alleine absolvieren und die Wettkämpfe machen leider nur kurzzeitig Spaß. Hier hat der Genre-Primus **Mario Kart Wii** die Nase vorn.

„Bei der Pistengestaltung gingen die Entwickler von Sumo Digital mit großer Liebe zu Werke!“

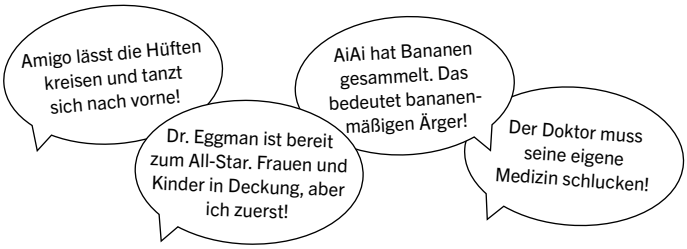
MARIO ODER SONIC?

Mario Kart Wii versus **Sonic & Sega All-Stars Racing**: Hier kommt der ultimative Vergleich!

	Sonic & Sega All-Stars Racing	Mario Kart Wii
Blitzstart möglich?	Ja (aber kein Fehlstart)	Ja (auch Fehlstart möglich)
Anzahl der Strecken	24	32 (davon 16 aus den Vorgängern)
Anzahl der Fahrer	20 (plus Miis)	24 (plus 2 Mii-Outfits)
Punktesystem	Ja, für Erfolge in allen Modi	Ja, für Erfolge in Online-Modi
Qualität der Strecken	Sehr hoch	Sehr hoch
Grafikdarstellung	Manchmal ruckelt's leicht	Immer flüssig
Steuerungsvielfalt	Wii-FB + Nunchuk, Wii-Wheel, Classic-Controller, GameCube-Controller	Wii-FB + Nunchuk, Wii-Wheel, Classic-Controller, GameCube-Controller
Windschatten	Nein	Ja
Kampf-Modi	Ja, in drei Arenen	Ja, in zehn Arenen (davon 5 aus den Vorgängern)
Fahrer pro Rennen	8	12
Monatliche Online-Renn-Events	Nein	Ja, im **Mario Kart Wii**-Kanal

DER SPRECHER NERVT

Viele Sitcom-Zuschauer ärgern sich regelmäßig über penetrantes Gelächter vom Fließband – egal wie schäbig der Witz ist! Im Falle von **Sonic & Sega All-Stars Racing** irritiert uns des Öfteren der deutsche Sprecher, der seinen Senf zum Renngeschehen abgibt. Kostproben gefällig?



Ihr merkt schon: Besonders lustig sind diese Sprüche nicht. Sie wiederholen sich zwar nicht allzu häufig, aber werden beinahe pausenlos eingestreut. Diese konstante Geräuschkulisse mag zwar in den ersten beiden Spielstunden noch ganz unterhaltsam sein, aber irgendwann will man den Gaga-Kommentator nur noch abstellen. Zumal die Sprüche in einigen Situation völlig fehl am Platze wirken: Nach einer fulminanten, den Bildschirm zerfetzenden All-Star-Attacke spottet der Sprecher doch tatsächlich, er würde ob der Langweiligkeit gleich einschlafen … Immerhin lässt sich der Kommentar im Optionsmenü ausschalten.

WAS TAUGT DIE DS-VERSION?

Normalerweise sind wir immer skeptisch, wenn Spiele vom großen TV-Bildschirm auf den winzigen DS-Screen umgesetzt werden. Im Falle von Sonics Pistengaudi gibt es aber kaum Anlass zum Meckern: Strecken, Modi und Fahrer wurden adäquat auf Miniaturform gebracht, sogar die Sega-Meilen zum Freischalten neuer Inhalte sind auf dem DS dabei. Beim Streckendesign haben die Entwickler zwar einige kosmetische Veränderungen vornehmen müssen, um das gute Fahrgefühl der Wii-Version beizubehalten. Doch die Anpassung geht absolut in Ordnung: Bestimmte Pistenabschnitte wurden in der Mobilversion verbreitert, außerdem funktioniert der Kurven-Drift dezent anders: Nach dem Aktivieren des Turbos durch Gedrückthalten der linken Schultertaste macht euer Fahrer einen gewaltigen Satz nach vorn. So lässt sich der Turbo wesentlich häufiger einsetzen als in der Wii-Vorlage. Technisch besticht das tragbare **Sonic & Sega All-Stars Racing** durch zumeist flüssigen Bildaufbau, detaillierte Charaktermodelle und die Möglichkeit, auch mit einem DS-Modul gegen andere Mitspieler zu zocken. Alternativ könnt ihr euch dazu – wie auf der Wii – in die Wi-Fi Connection einklinken (maximal vier Zocker gleichzeitig). Wir küren beide Versionen daher mit denselben Einzel- und Mehrspielerwertungen. Zur ultimativen Spielspaß-Krönung à la **Mario Kart DS** reicht es für **Sonic & Sega All-Stars Racing** trotzdem nicht ganz. Wie so oft liegt es schlichtweg am spielerischen Feintuning, das beim Nintendo-Renner fast perfekt war und deshalb kaum zu übertreffen ist.

PRO

- Technisch hervorragend
- Präzise Kurven-Drifts
- Fahrer und Strecken wie auf der Wii

CONTRA

- Teils sehr kurze Rennen
- Manchmal einen Tick zu hektisch

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	87

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic-Controller, GameCube-Controller, Wii-Wheel
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	8
ONLINE-FUNKTIONEN	Online-Rennen

Shadow auf dem heißen Feuerstuhl: Die Fahrzeugauswahl ist beachtlich, jedes Gefährt hat unterschiedliche Steuerungs-Nuancen.

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Das ist ja Mario Kart Wii, nur ohne Mario!“

Mein Vorurteil › Das wird bestimmt nur wieder einer dieser lieblosen 08/15-Spaßrenner, die dreist von **Mario Kart** klauen, sonst nix!

Beurteilt man **Sonic & Sega All-Stars Racing** nach dem Kriterium der Innovation, scheitert das Spiel auf ganzer Linie: Fast alle Elemente kennen wir schon x-fach aus der **Mario Kart**-Serie. Allerdings schafften die Entwickler von Sumo Digital das Kunststück, dermaßen gut Ideen zu klauen, dass man als Spieler vom Gesamtergebnis wahrlich beeindruckt ist. Das Streckendesign ist genial, die Fahrerauswahl liebevoll zusammengestellt und die Steuerung mit ihrer Turbodrift-Funktion komplexer als beim großen Nintendo-Vorbild. Lediglich die Kampfmodi entpuppen sich nur bedingt als partytauglich: Auf den drei kleinen, recht monotonen Stages will selbst mit zwei Mitspielern kaum Spaß aufkommen. Aber das kennen wir ja noch aus **Mario Kart: Double Dash!!** Insofern: Saubere Arbeit, Sega! Und eine Warnung an alle Leser: Ich bin für Online-Rennen gut trainiert. Zieht euch warm an!

WERTUNGEN

PRO

- Sehr gutes Fahrgefühl
- Spritzige Kurvendrifts
- Witzig inszenierte Strecken
- Vier Steuerungsarten
- 64 freischaltbare Rennmissionen

CONTRA

- Der Sprecher nervt bisweilen
- Belanglose Kampfmodi
- Kein Windschatten

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	87

Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,50 EURO

www.cynamite.de

Trübe Brühe: Der südamerikanische Fluss im Amazonas-Gebiet bietet euch nicht nur Abwechslung, sondern auch eine Menge Gefahren!

Genre: Simulation | **Entwickler:** Arika | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Erhältlich

ENDLESS OCEAN 2 DER RUF DES MEERES

Text | Thomas Eder

Abgetaucht: Nintendo schickt euch erneut in die Tiefen des endlosen Ozeans!

Traumhaft: Die Lichteffekte unter Wasser sind einfach atemberaubend.

Nintendos **Endless Ocean** lässt sich hervorragend als ein „etwas anderes" Spiel bezeichnen. In dem Tauch-Abenteuer geht es nämlich darum, eine wunderschön inszenierte Unterwasserwelt und deren Bewohner kennenzulernen. Eine wirkliche Herausforderung, die den Spieler womöglich noch anstrengt, gibt es nicht – man hat lediglich einen Story-Modus, in dem man einfache Missionen löst. In der mittlerweile erhältlichen Fortsetzung liegt der Fokus ebenfalls auf dem Erkunden und Erfahren der Spielwelt, obwohl sich Nintendo auch einiges hat einfallen lassen, um das Spiel für Gamer interessanter zu machen. Unser Test verrät euch, inwiefern dies gelungen ist!

Vorab zur Story: Ihr landet auf der Neunerinsel und heuert bei dem Tauch-Service des in die Jahre gekommenen Jean-Eric Rouvier an. Während der ersten Dialoge erstellt ihr eure Spielfigur, kurz darauf lernt ihr Océane, die Enkelin von Jean, kennen. Das arme Mädchen hat eine traurige Geschichte: Sie verlor ihre tauchbegeisterten Eltern und lebt seitdem bei ihrem Großvater, den sie auch fleißig unterstützt. Von ihren verstorbenen Eltern erhielt das quirlige Mädchen zwei Anhänger, hinter denen sich ein Rätsel um das sogenannte Lied der Drachen verbirgt. Dieses Ge-

FAQs

Ist Endless Ocean 2 realistischer als der erste Teil?
Nein, auch diesmal handelt es sich um keine Tauchsimulation, in der man – wie beim echten Tauchen – auf zig Kleinigkeiten achten muss. Stattdessen geht alles recht unkompliziert, sodass ihr euch voll und ganz auf die schönen Unterwasserwelten konzentrieren könnt.

Ist das Spiel für mich als Core-Spieler interessant?
Wenn ihr knallharte, anspruchsvolle Action sucht, liegt ihr mit **Endless Ocean 2** daneben. Der Schwierigkeitsgrad ist niedrig, gute Action eher selten. Dafür ist das Spielen sehr entspannend und man kann gut dabei abschalten.

Was hat es mit den neuen „Werkzeugen" auf sich?
Ihr verfügt nach kurzer Spielzeit über einen Multisensor und eine Pulsar-Pistole. Ersterer hilft euch bei der Schatzsuche, indem er den Boden nach Objekten abscannt, mit dem Pulsar verteibt ihr aggressive Meeresbewohner oder heilt kranke Lebewesen.

Sind die Tauchgebiete diesmal größer?
Ja. Ihr habt viel mehr Platz für eure Erkundungstauchgänge und seid stellenweise ohne eure Karte aufgeschmissen. Viel wichtiger allerdings ist die Abwechslung, die euch die neuen Tauchgebiete wie das Eismeer oder der Fluss im Amzonas-Gebiet bieten.

Kann man zu zweit an einer Konsole tauchen?
Nein. Nur via Internet könnt ihr gemeinsam mit einem Freund auf ausgiebige Unterwasser-Streifzüge gehen. Auf einen Mehrspieler-Modus für nur eine Konsole muss man auch diesmal verzichten. Dafür funktioniert der Online-Modus gut!

Neunerinsel: Hier kauft ihr Equipment und verhökert die Fundstücke eurer Tauchgänge.

Tomb Raider?: In der Ägäis entdeckt ihr ein altes im Meer untergegangenes Schloss!

Spielverlauf noch weiter anwachsende Gruppe lösen möchte …
Wie eingangs erwähnt, soll die Fortsetzung auch uns Gamer mehr ansprechen. Dazu wurden neue Missionstypen und Goodies wie der Pulsar oder der Multisensor integriert, dank deren Features die Aufgabevielfalt zwar deutlich gestiegen ist, das Spiel aber nicht anspruchsvoller wurde. Den Boden mit dem Sensor abtasten oder bunte Energiekügelchen auf Fische feuern, um diese zu heilen, bringt eben doch nicht die erwünschte Spannung ins Spiel. In Situationen, in denen euch Haie oder andere gefährliche Lebewesen attackieren, kommt Spannung auf, die meiste Zeit aber herrscht Frieden und Harmonie im endlosen Ozean. Zwischen euren Tauchtouren kehrt ihr immer zur Neunerinsel zurück, könnt euch dort beispielsweise ausruhen, Items und Equipment erwerben, mit eurem Delphin spielen und trainieren oder den Wert eurer Fundstücke schätzen lassen.

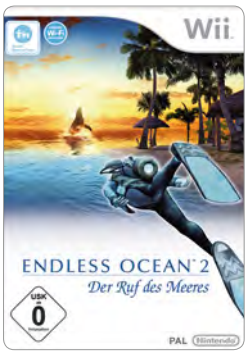
Tauchen weltweit!

Insgesamt sieben Tauchgebiete wie beispielsweise die Südsee, die Arktis sowie die Antarktis, ein Aquarium inmitten einer Großstadt, die Ägäis und ein Fluss im Amazonas-Gebiet stehen euch diesmal zur Auswahl. Diese bieten sowohl optisch als auch in Hinsicht auf Pflanzen- und Tierwelt weit mehr Abwechslung und sind in der Summe weit größer als die Gewässer des Vorgängers. Im Story-Modus stehen euch zusätzlich zu den normalen Aufgaben Sonderaufträge und Nebenmissionen zur Auswahl. Beispielsweise müsst ihr Unterwasserkarten anfertigen, Schätze finden, Tauchführungen veranstalten, Aquarien einrichten oder Fotos schießen.

Meeresflimmern

Optisch hat der zweite Teil noch einmal ordentlich zugelegt, auch wenn es im Detail noch kleine Schwächen bei der Grafik zu bemängeln gibt wie die oft durch Kantenflimmern grieselig wirkende Grafik und verwaschene Texturen. Doch wer nicht zu sehr darauf achtet, wird schnell Gefallen an der toll inszenierten Unterwasserwelt haben, denn die liebevoll gestalteten Meeresbewohner und vor allem das sich an der Meeresoberfläche brechende und in die Tiefe scheinende Licht sorgen für eine tolle Atmosphäre. Dazu trägt auch der relaxte Soundtrack bei, der wie im ersten Teil ruhigen, sehr stimmigen Gesang bietet. Für mehr Abwechslung in Hinsicht auf die Grafik sorgen die neuen Tauchgebiete – v.a. der südamerikanische Fluß und die Antarktis sind beeindruckend. Bei der Steuerung hat sich kaum etwas getan: Wie zuvor benötigt ihr nur die Wii-FB, was insgesamt sehr einfach ist und gut funktioniert. Besonders gefreut hat uns der Mehrspieler-Online-Modus, der via Freundescodes zu einem spaßigen Tauchvergnügen einlädt, bei dem man sich sogar via Wii Speak mit seinem Tauchpartner unterhalten kann. ■

INFOS ZUM SPIEL



DATEN	
PREIS	ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	
Gemeinsame Tauchgänge	

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

„An den Kritikpunkten störe ich mich nicht!“

Mein Vorurteil › Das Spiel wird von der Atmosphäre und nicht vom Gameplay leben, die Gamer-Fraktion wird sich wieder langweilen!

Mir persönlich gefällt Endless Ocean 2 sehr. An den Kritikpunkten störe ich mich nicht besonders, denn Nintendos Tauchabenteuer bietet mir etwas, das nur wenige Spiele schaffen: Ich kann dabei abschalten, hervorragend entspannen und fühle mich nach dem Zocken erholt. Doch wer wie ich nicht schon längst die 30 überschritten hat und beim Spielen stets auf der Suche nach einem Adrenalin-Kick ist, wird mit Endless Ocean 2 trotz der Neuerungen nicht glücklich. Wer aber gerne ohne Druck gerne fremde Welten erkundet und eine Vorliebe fürs Tauchen hat, wird sicher nicht enttäuscht werden!

WERTUNGEN

PRO

- Entspannte Spielatmosphäre
- Schöne Unterwasser-Optik
- Abwechslungsreiche Tauchgebiete
- Online- und Mehrspieler-Modi
- Lerneffekt
- Toller Soundtrack

CONTRA

- Geringe Herausforderung für Gamer
- Starkes Kantenflimmern

GRAFIK 8
SOUND 7
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
75	75

Fallobst: Banane nach links, Traube in die Mitte, Erdbeere nach rechts – wer sortiert, gewinnt!

Ein Hintern-Duell, wie es im Buche steht: Welcher Affe macht bei diesem Minispiel zuerst den Abgang?

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** Erhältlich

SUPER MONKEY BALL STEP & ROLL

Text | Christoph Kraus

Elvis war der König des Rock & Roll. Regieren jetzt die Herrscher des Step & Roll?

FAQs!

Schon wieder ein neuer Teil von Super Monkey Ball?
Nach drei GameCube-Ablegern und jeweils einem Wii-, DS- und GBA -Teil der Geschicklichkeitsserie drängt es die rollenden Äffchen wieder auf eine Nintendo-Konsole zurück. Offensichtlichste Neuerung ist der Einsatz des Balance Boards: Durch Verrenkungen des Körpers neigt man die Levels, um die vier Affen AiAi, Baby, Gongon und Meemee ans Ziel zu bugsieren. Ebenfalls neu sind der Koop- und der Marathon-Modus, in dem man versucht, alle Levels nacheinander möglichst ohne Lebensverlust zu absolvieren.

Hat sich in puncto Steuerung etwas getan?
Wer den ersten Teil namens **Banana Blitz** gespielt hat, weiß, dass die Funktion des Springens nur in den seltensten Fällen wirklich gebraucht wurde. In **Step & Roll** fehlt diese gänzlich – und wir wetten, dass niemand sie vermissen wird! Das Balance Board wird konsequent eingesetzt: Fast alle Levels und Minispiele sind damit steuerbar. Während sich so der Partyspaß-Faktor erhöht, dürften Profis mit dem Board rasch an die Grenzen der Präzision kommen: Höhere Welten sind mit der Wii-FB deutlich leichter zu schaffen.

Gibt es die Minispiele noch?
Ja! Sega hat dabei ordentlich ausgemistet und die Anzahl der Minispiele im Vergleich zu **Banana Blitz** nach unten korrigiert: Von ehemals 50 Spielchen sind jetzt noch etwas mehr als 20 übrig. Die Entrümpelungsaktion hat der Serie aber gutgetan, denn der Vorgänger bot allerhand überflüssige Party-Events. Dabei sind nicht alle Minispiele neu: Das Seilspringen, in dem man die Affen durch Hochreißen der Wii-Fernbedienung nach oben hüpfen lässt, war zum Beispiel schon im Vorgänger enthalten und ist auch bei **Step & Roll** dabei. Das Recycling geht aber in Ordnung.

Wie funktioniert der neue Koop-Modus?
Im neuen Wii-Ableger können sich zwei Spieler in den regulären Kipp-Abschnitten verbünden, um die Aufgaben mit vereinter Kraft zu lösen. Der zweite Zocker schießt dann mit der Wii-FB bestimmte Blöcke vom Bildschirm, die seinen Kumpel (der wie gewohnt den Affen steuert) behindern. So sind die meisten Levels wesentlich leichter zu meistern, da man nicht mehr so häufig an Barrieren hängen bleibt. Es gibt aber auch Ausnahmen, beispielsweise einen Kurs mit sehr weiten Sprüngen. Hier bebt der Wii-Zeiger nach jedem Aufprall, was ablenkt.

Wer hat mehr vom Spiel? Einzel- oder Mehrspieler?
Die Entwickler haben offensichtlich viel Energie dafür aufgewendet, **Super Monkey Ball** tauglicher für Spielabende mit Freunden zu machen. Bislang war die Serie eher dafür bekannt, eine Vielzahl von Levels für Einzelspieler zu bieten – die Minispiele waren eher Beiwerk. Da wie eingangs erwähnt einige mäßig umgesetzte Spielchen wegrationalisiert wurden, stört die Schrumpfkur kaum. Alles in allem ist ein guter Mix an Spielmodi herausgekommen. Und die Gameplay-Zutaten, die im Spiel enthalten sind, funktionieren erfreulicherweise.

Brich das Eis: Man beachte hier den Zeiger in der Bildschirmmitte. Im Koopmodus schießt ein Spieler störende Blöcke weg, der andere kümmert sich ums Neigen.

Es gibt Spiele, die so simpel gestrickt sind, dass sie sich über Jahre hinweg in den Charts halten, ohne durch einen Nachfolger abgelöst zu werden. **Wii Fit** und **Wii Sports** gehören dazu – und auch **Super Monkey Ball**. Doch irgendwann dürstet es auch den letzten Fan nach neuen Herausforderungen, und genau die haben die treuen Serienliebhaber mit **Wii Fit Plus** und **Wii Sports Resort** bekommen. Doch hat sich ein bestimmtes Spielelement signifikant verändert? Nein. Vielmehr haben die Entwickler nur sehr behutsame Veränderungen vorgenommen. Diese beschränken sich fast gänzlich auf neue Levels und eine verbesserte Steuerung. Bei **Step & Roll** soll es jetzt die Unterstützung des Balance Boards schaffen, gleichermaßen alte Serienkenner und neue Spieler glücklich zu machen. Mit Erfolg?

Koop-Modus gut gelöst

Beim Blick auf die Spielmodi ergibt es zunächst das gewohnte Bild: Im Hauptmodus muss man die vier Äffchen AiAi, MeeMee, GonGon und Baby (die weiterhin in einem Ball stecken) innerhalb

der festgelegten Zeit ans Ziel führen, indem man die Wii-Fernbedienung nach Belieben neigt und somit die Welt dreht, in der sich die Primaten befinden. Die Spielidee dürfte inzwischen hinlänglich bekannt sein, schließlich haben die Primaten schon etliche Abenteuer auf allen erdenklichen Systemen erlebt. Neu hingegen ist der Koopmodus, in dem sich zwei Spieler gemeinsam der Herausforderung stellen, eine der sieben Welten zu meistern. Das ist ein großer Fortschritt gegenüber den Vorgängern, da das Absolvieren der herkömmlichen Roll-Levels bislang ein einsames Vergnügen war. Und noch dazu funktioniert es erstaunlich gut, wenn ein Spieler mit der Wii-Fernbedienung die im Weg liegenden Hindernisse wegballert und der andere sich aufs Kippen der Welt konzentriert.

Feine Board-Steuerung

Die zweite große Neuerung betrifft die Art und Weise, wie ihr die Affen ans Ziel führt. Das geht entweder ganz traditionell mit der Wii-FB vonstatten oder neuerdings auch durch Verrenken eures eigenen Körpers. Denn wer ein Balance Board mit der Konsole verbunden hat, kann **Super Monkey Ball** auch damit zocken. Unser Praxistest hat jedoch gezeigt: Das Fitnessbrett dient in erster Linie für flotten Partyspaß. Wer das Wohnzimmer mit Wii-begeisterten Freunde vollsitzen hat, die im Idealfall auch noch **Wii Fit**-erprobt sind, dann dürfte **Step & Roll** noch lustiger sein als mit der herkömmlichen Kontrollvariante. Allerdings müssen wir ganz deutlich klarstellen, dass Profispieler mit hoher Wahrscheinlichkeit bald wieder zur Fernbedienung greifen. Denn da der Schwierigkeitsgrad ab der dritten Welt massiv anzieht, ist auch die Gefahr zu straucheln ungleich größer: Das Balance Board überträgt zwar Körperbewegungen akkurat ins Spiel – allerdings kann eine ungelenke Verrenkung schnell ein vorläufiges „Game over" bedeuten. Mit der Wii-FB als Steuer-Instrument passieren solche ungewollten Wackelmomente seltener, da eine Hand sensible Neigungen viel besser kontrollieren kann. **Step & Roll** erfindet das Rad zwar nicht neu, sorgt aber für gute (und den Vorgängern ebenbürtige) Unterhaltung. Die Wertung haben wir im Vergleich mit **Banana Blitz** um zwei Prozentpunkte gesenkt. Es ist eben mehr ein Update. ■

FRUSTRATION ODER PERFEKTION?

Keine Spieleserie macht die Vorzüge und Nachteile einer bestimmten Steuerungsart so deutlich wie Super Monkey Ball. Wir vergleichen alle Kontrollmethoden miteinander!

Touchpen: Der bislang einzige DS-Serienvertreter setzte 2006 voll und ganz auf die Präzision des Touchscreens: Mit dem Stift bugsierte man die rollenden Äffchen ans Ziel. Die Steuerung war allerdings extrem sensibel geraten, sodass **Touch & Roll** nur an einem Tisch gut spielbar war.

Digitalkreuz: Die Affensippe trieb sogar schon auf dem Game Boy Advance ihr Unwesen. **Super Monkey Ball Jr.** litt an einer dezent fummeligen Steuerung, mit der man sich nach ein paar Runden aber arrangieren konnte. Dennoch ist diese Version im direkten Vergleich die schwächste.

Kippen I: Das Wii-Seriendebüt **Banana Blitz** war der erste **Monkey Ball**-Ableger, der ein ruhiges Händchen erforderte – kein Fingerspitzengefühl wie beim DS-Vorgänger **Touch & Roll**. Doch die Sprünge waren bei **Banana Blitz** größtenteils unnötig und wurden im zweiten Teil entfernt.

Kippen II: Mittlerweile gibt es sogar zwei iPhone-Spiele mit AiAi und Co. Und nach dem Software-Update hat sich auch die Steuerung des ersten **Monkey Ball**-Teils verbessert – einer Balance-Anzeige, die den Neigungswinkel angibt, sei Dank. Dennoch ist die Sensibilität noch immer hoch.

Analogstick: Die unserer Meinung nach beste Methode, **Monkey Ball** zu spielen, ist die mit einem herkömmlichen Controller. Die Vorteile liegen auf der Hand: Die Halteposition ist immer gleich, auch der Abrutschfaktor liegt dank der gummierten Oberfläche des Analogsticks quasi bei null.

Balance Board: Dass Sega zwangsläufig eine Version mit Körpersteuerung herausbringt, war klar. Schließlich erfreut sich das Balance Board großer Beliebtheit. Für den flotten Partyspaß ist die Kontrollmethode durchaus okay, aber komplexe Levels wird man so kaum meistern.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Balance Board
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Ein routinierter Nachfolger. Nicht mehr, nicht weniger."

Mein Vorurteil › Die Entwickler wollen mir mal wieder alten Käse vorsetzen. Den x-ten Aufguss von **Super Monkey Ball** braucht's nun wirklich nicht.

Wenn man im Lexikon den Begriff „Nachfolger" nachschlägt, müsste man eigentlich zwangsläufig zum Eintrag von **Super Monkey Ball: Step & Roll** kommen. Das ist aber nicht böse gemeint, sondern ganz einfach ein Fakt, der sich nicht wegdiskutieren lässt. Das Affenspektakel versucht erst gar nicht, viele eigenständige Elemente neu einzuführen, sondern verlässt sich auf die bewährte Spielspaß-Formel der Vorgänger. Man kann dies kritisieren – oder eben den Entwicklern ein hohes Maß an Routine bescheinigen. Die Balance-Board-Unterstützung war längst überfällig, der Koopmodus ist ebenso stimmig und die Minispiele bieten das, was man erwartet: gute Unterhaltung. Wer die Vorgänger hat, kann sich **Step & Roll** aber sparen.

WERTUNGEN

PRO

- Genau das, was man kennt (und mag)
- Koop-Modus gut gelöst
- Steuerung ohne nervige Sprünge
- Weniger, aber bessere Minispiele
- Board-Steuerung funktioniert, …

CONTRA

- … kann einen aber rasch ermüden
- Wirkt mitunter kitschig
- Keine MotionPlus-Präzision

GRAFIK 5

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	83

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk (FB links, Nunchuk rechts)
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	1
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
THOMAS EDER

„Eine Empfehlung für Manga-Freunde und Action-Fans."

Mein Vorurteil ▸ Na super, ein **Ace Combat** mit Wii-Steuerung …

Nachdem ich mich an die anfangs etwas eigenartige Steuerung gewöhnt hatte, machte es mir eine Menge Spaß, durch die Lüfte zu rauschen und einen Gegner nach dem anderen auf spektakulärste Weise Richtung Boden zu schicken. Doch mit zunehmender Spieldauer fehlte es mir dann doch an Abwechslung.

WERTUNGEN

PRO

- Gute Story und Atmosphäre
- Spektakuläre Spezial-Moves
- Schön inszeniert
- Viele Flugzeuge

CONTRA

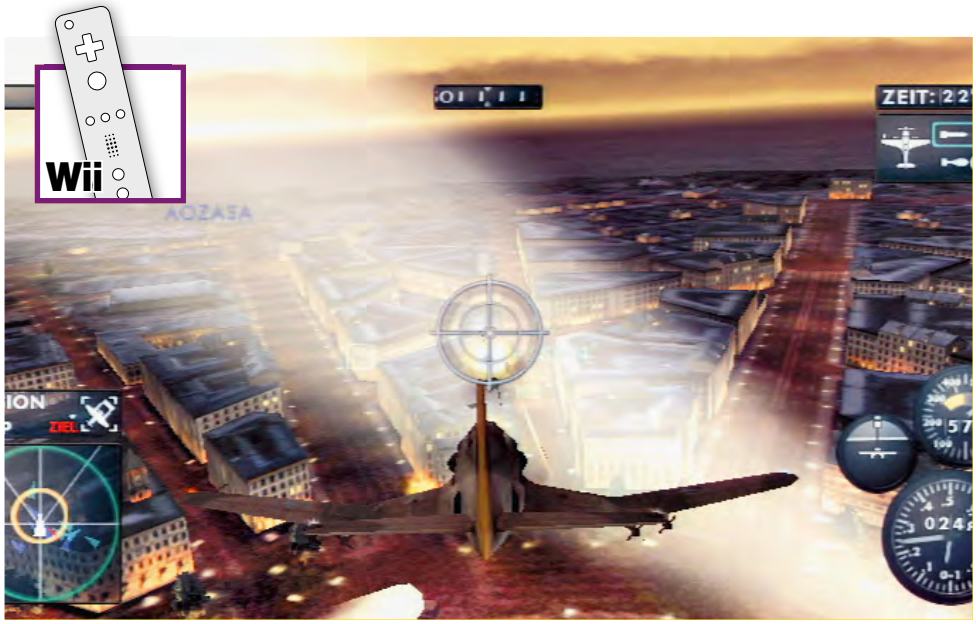
- Auf Dauer wenig Abwechslung
- Schwächen bei der Technik

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	--



Genre: Action | **Entwickler:** Bandai Namco | **Hersteller:** Bandai Namco | **Termin:** Erhältlich

THE SKY CRAWLERS

Text | Thomas Eder

Spaßige Flug-Action mit Manga-Optik!

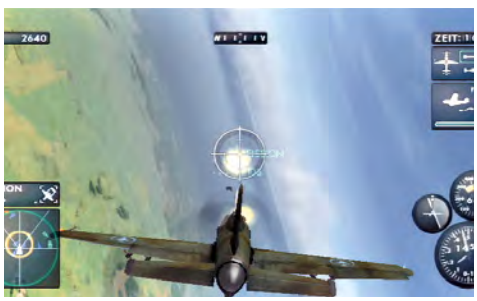
In der letzten Ausgabe haben wir euch **Sky Crawlers** in einer Vorschau vorgestellt, diesmal muss sich Bandai Namcos Flug-Action auf dem N-ZONE-Prüfstand bewähren. Hier noch einmal die auf einem Manga basierende Story: Ihr schlüpft in die Rolle eines jugendlichen Piloten, der in einer fiktiven Welt, die optisch wie technisch den 40er-Jahren zugeordnet werden kann, zu einer Flugstaffel für Showkämpfe stößt und mit seinen Kameraden Abenteuer in luftiger Höhe erlebt.

⊕⊖ Spezialmanöver

Wenn ihr in den Missionen mit euren fliegenden Kisten durch die Lüfte schwirrt und euch mit Kontrahenten gegenseitig Geschosse um die Ohren jagt, steht euch in **Sky Crawlers: Innocent Aces** mehr als nur die gewohnte Flugzeugsteuerung zur Verfügung. Ihr führt darüber hinaus nämlich coole Spezialattacken aus, wenn ihr es schafft, lange genug in der Nähe eures Gegners zu bleiben. Mit einem simplen Buttondruck startet ihr dann waghalsige Flugmanöver und Kamikaze-ähnliche Attacken. Auf diese Weise wurde das Gameplay super an die Wii angepasst und bietet mehr als die 08/15-Flugzeug-Steuerung, aber trotzdem reißt dieses Feature nach mehreren Stunden Spielzeit keinen mehr vom Hocker. Bei der Aufgabenvielfalt haben sich die Entwickler ins Zeug gelegt, doch genretypisch ist diese etwas eingeschränkt. Und trotzdem macht **Sky Crawlers** einige Stunden lang richtig Spaß. Einen Mehrspieler-Modus für coole Luftkämpfe gegen menschliche Mitspieler bietet das Spiel allerdings nicht.

⊕ Solide Technik

Die unterhaltsamen und sehr schön gezeichneten Manga-Sequenzen bieten keinerlei Anlass zur Kritik, die Flugzeuge sind voller Details, der Himmel bietet einige schöne Effekte, der Sound passt gut zum Geschehen – und doch hat das Spiel auch technische Schattenseiten: Die Texturen der Umgebungen wirken oft verwaschen und sehen beim Tiefflug zudem sehr pixelig aus. Die Steuerung, bei der ihr die Wii-FB in der linken und das Nunchuk in der rechten Hand haltet, funktioniert recht ordentlich, könnte aber noch etwas präziser sein. Insgesamt macht das Spiel nicht viel falsch, kann aber aufgrund des auf Dauer eintönig werdenden Gameplays und der kleinen Mängel bei der Technik nicht in den Wertungshimmel abheben. ■



Treffer: Dank des Zielsystems holt ihr Gegner flott vom Himmel.

Spannend: Die Story ist genau das Richtige für Anime-Fans!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 6 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 6 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game vergünstigt abgreifen!

Mario Power Tennis New Play Control! (Wii)
New Play Control!, das bedeutet hochqualitative GameCube-Klassiker, die perfekt auf die neue, innovative Wii-Steuerung angepasst und durch neue Features gegenüber dem Originalspiel erweitert wurden. Sportliches Highlight der Reihe ist **Mario Power Tennis**.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1097594

Rayman Raving Rabbids TV Party (Wii)
Zuerst haben sie die Welt erobert – jetzt ist das Fernsehen dran! Die irren Hasen haben TV-Sender übernommen und toben durch Filme, Musikvideos und Werbepausen! Der Spieler hilft den Rabbids bei ihrem Plan, lieb gewonnene Sehgewohnheiten völlig auf den Kopf zu stellen und Rayman in den Wahnsinn zu treiben.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1097593

Wii Fit Plus (Wii)
In der Erweiterung können erstmals individuelle Fitness-Ziele definiert werden. Dank maßgeschneiderter Workouts bestimmt man selbst, welche Körperpartien man wie intensiv trainieren möchte. Durch das Hinzufügen von Kalorienzielen kann man sich Tagesaufgaben stellen oder langfristige Trainings verfolgen.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1096887

Boom Blox Smash Party (Wii)
Boom Blox Smash Party definiert den Begriff Zerstörung auf der Wii völlig neu! Die abgefahrene Party wird jetzt noch besser! **Boom Blox Smash Party** bietet mit den neuen Koop-, Wettstreit- und Teamplay-Herausforderungen doppelt so viele Multiplayer-Modi wie der beleibte Vorgänger **Boom Blox**.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1097592

abo.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach 20080, Hamburg, Fax: 01805-8618002 (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 39,50/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie

Prämien-Nr.

Lieferung nur, solange der Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

695328

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.

BLZ

❑ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/ Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Buttons, Touchscreen bei Chat
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	4
ONLINE-SPIEL	Ja
ONLINE-FUNKTIONEN	Kämpfe, Chat

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Sonic Team | Hersteller: Sega | Termin: Erhältlich

PHANTASY STAR ZERO

Text | Sebastian Billmeier

Die Reise durch Segas fantastische Welt geht weiter!

Erinnert sich noch jemand an **Phantasy Star Online** für die Dreamcast? Oder an das Remake für den GameCube? In diesem actionbasierten Rollenspiel hat man es mit den verschiedensten Kreaturen aufgenommen. Egal ob großer, maulwurfartiger Booma oder kleiner, gelber Vogel namens Rappy – alles wurde von den Fans des Spiels zu Hunderttausenden offline und online aus dem Weg geräumt.

Fantastische Sequenzen und toller Plot

Wenn ihr **Phantasy Star Zero** startet, steht ihr erst einmal vor der schwersten Wahl im Spiel: Was wollt ihr sein? Ein Magier, der einer elfenähnlichen Rasse angehört? Ein menschlicher Krieger, der leichte magische Fertigkeiten besitzt? Oder wollt ihr am Ende als Roboter durch die Welt streifen und die Monster mit euren Schießeisen abwehren? Je nach gewähltem Charakter ändert sich die Story und wird an euch angepasst, grundsätzlich folgt alles aber einem Handlungsstrang.

Vor jeder Mission trefft ihr euch in der Stadt mit euren Freunden und holt euch in der örtlichen Gilde Quests. Diese sind manchmal nur zum Steigern eures Levels, oft aber auch für die Handlung relevant. So trefft ihr auf einen riesigen Drachen und steht eurer besten Freundin bei oder ihr müsst eine riesige Seeschlange in ihre Schranken weisen. Gekämpft wird dabei in actionreichen Echtzeitkämpfen, durch richtiges Timing setzt ihr einfache und starke Angriffe zu einer Dreierkombo zusammen. Eine Ausweichrolle gibt den Kämpfen eine taktische Note – mehr als einmal entkommt ihr. Besiegte Gegner hinterlassen Erfahrungspunkte für den Levelaufstieg sowie (mit etwas Glück) seltene und nützliche Items. Mit steigendem Level erhöhen sich auch eure Fähigkeiten und je nach Klasse lernt ihr neue Angriffe.

Glitschig: Diese Wassertierchen greifen euch mit Elektroschocks an.

Volltreffer: Besiegte Gegner hinterlassen Erfahrungspunkte und Items!

Starke Story und schwache KI

Bis zum finalen Showdown wird euch eines aber immer wieder behindern: die Intelligenz eurer Ki-Kumpanen. Nicht immer sind sie eine Hilfe, häufig greifen sie nicht sinnvoll auf ihre Techniken zurück.

Viel wichtiger als der Offline-Modus ist bei **Phantasy Star Zero** jedoch der Online-Modus und der ist rundum gelungen! Mit drei Mitstreitern, die ihr entweder aus euren Freunden oder einfach zufällig aus der ganzen Welt rekrutieren könnt, zieht ihr los, um die Endbosse zu erlegen, Monster zu jagen oder bestimmte Herausforderungen anzugehen. Und das hat Suchtpotenzial: Mehr als 350 Waffen gibt's zu entdecken!

Unterhalten könnt ihr euch während der Online-Runden mit dem Visual Chat – ihr zeichnet eure Nachricht einfach auf den DS-Touchscreen. Die Welt von **Phantasy Star Zero** wird also alle Fans von actionorientierten Rollenspielen wieder einmal fesseln – die guten Neuerungen, die packenden Endbosse und das bewährte Spielprinzip sind einfach einen Blick wert! ■

MEINUNG SEBASTIAN BILLMEIER

„Die KI hat glücklicherweise nicht allzu sehr gestört."

Mein Vorurteil ▸ Online-Gaming auf dem DS? Ich bin skeptisch …

Einfach klasse! Das tolle Kampfsystem wurde von der Dreamcast-Fassung übernommen und die Endbosse erinnern an die aus den Vorgängern! Die KI hat glücklicherweise nicht allzu sehr gestört – lieber ziehe ich aber mit Freunden online aus, um den Kreaturen Einhalt zu gebieten! Wer weiß, vielleicht sehen wir uns ja online!

WERTUNGEN

PRO

- Drei verschiedene Rassen
- Story-Sequenzen in Anime-Optik
- Actionbasiertes Kampfsystem
- Riesiges Waffenarsenal

CONTRA

- Kamera manchmal ungünstig
- Geringer Touchscreen-Einsatz

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	85

Genre: Strategie | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** Erhältlich

BLEACH: THE 3RD PHANTOM

Text | Stephan Gerner

Manga-Mania auf dem Nintendo DS

Mit **Bleach: The 3rd Phantom** kommt zum dritten Mal ein Spiel zu der beliebten Manga-Serie auf den Nintendo DS. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern handelt es sich nun nicht mehr um ein Beat 'em Up, sondern um ein rundenbasiertes Strategiespiel.

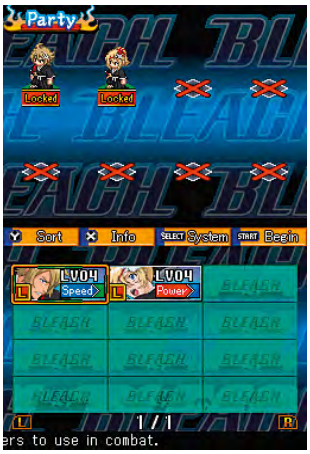
⊖ Viel Story, wenig Spiel

Die Hintergrundgeschichte, zeitlich vor dem Beginn des Anime angesiedelt, wurde von Serienerfinder Tite Kubo geschrieben. Schauplatz ist die Soul Society, Heimat von Seelen und Shinigamis (Todesgötter). Ihr übernehmt Shinigami Matsuri Kudo oder seine Schwester Fujimaru. Beide müssen aktiv mitkämpfen, als die Soul Society von bösen Geistern, Hollows, angegriffen wird. Im Lauf der Handlung trefft ihr auf viele Figuren, die Fans der Serie sofort wiedererkennen. Erzählt wird die Geschichte in Form von Standbildern und Textkästen – und zwar sehr ausführlich! Eine Dialogsequenz folgt auf die andere, überspringen lassen sie sich nicht. Oft habt ihr das Gefühl, dass ihr einen digitalen Manga lest, und fragt euch, wann denn nun mal wieder was vom Spiel kommt.

⊕ Fight und Freizeit

Wenn doch mal ein Kampf beginnt, wird's interessant. Mehrere Shinigamis stehen diversen Hollows gegenüber. Pro Runde kann jeder eurer Helden bis zu zwei Aktionen durchführen, beispielsweise ein paar Schritte gehen, ein Item einsetzen oder angreifen. Jede Einheit gehört einer von drei Klassen an, die im Kampf Stärken und Schwächen im Vergleich zu anderen Klassen haben. Stehen zwei Shinigamis direkt nebeneinander, können sie sich gegenseitig unterstützen. Wenn dann auch noch Statuseffekte ins Spiel kommen, sind Freunde rundenbasierter Strategiespiele voll und ganz in ihrem Element! Zusätzlich gibt es die Freizeit, eine Art Singleplayer-Brettspiel. Ihr zieht pro Runde ein bis drei Felder weiter, schaut euch eine kurze **Bleach**-Szene an und versucht, die Felder zu erreichen, auf denen es Items gibt. Da weder Fallen noch Gegner existieren, kommt dabei kaum Spannung auf. Die Kämpfe gegen Hollow-Horden machen großen Spaß, sind aber leider viel zu selten. Für **Bleach**-Fans ein gutes Spiel, Rundenstrategie-Freunde dürften aber mit **Fire Emblem** und Co. eher glücklich werden. ■

Smalltalk unter Shinigamis: Solche Gespräche bekommt ihr oft zu lesen.



Hier stellen wir unsere Party für den bevorstehenden Kampf zusammen.

Freizeit: Stofflöwe Kaizo läuft über ein Spielfeld und sammelt Items ein.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
STEPHAN GERNER

„Ich bleibe lieber beim Anime"

Mein Vorurteil ▸ Als Anime-Fan wird mir das Spiel sicher Spaß machen!

So ganz überzeugt hat mich das Spiel nicht. Die Story ist nicht schlecht, aber wenn ich eine Geschichte lesen will, dann greife ich lieber zum Manga-Taschenbuch. Die Kämpfe machen mir großen Spaß, aber es nervt, dass dazwischen immer so viel Text kommt. Hier wäre weniger Story mehr gewesen. Da verfolge ich **Bleach** lieber im Fernsehen weiter.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Spannende Kämpfe
- ⊕ Über 50 Charaktere aus der Serie
- ⊕ Umfangreiche Story

CONTRA

- ⊖ Zu lange passive Textpassagen
- ⊖ Keine Touchscreen-Steuerung
- ⊖ Für Einsteiger etwas unübersichtlich

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	75

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème an Nintendo-Wii- und DS-Spielen im Überblick!

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars: Der neue Prügelkracher landet mit 88% auf dem zweiten Platz im Beat-'em-Up-Genre.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Das Action-RPG erobert die Top-Position der Wii-Action-Charts! Einfach genial!
2		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
3		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %
4		**No More Heroes** Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 81 %
5		**Ghostbusters** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!
2		**Resident Evil 4 Wii-Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
3		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %
4		**Bully: Die Ehrenrunde** Hersteller: 2k Games | Spielspaß: 86 %
5		**Mushroom Men: Der Sporenkrieg** Hersteller: Zuxxez | Spielspaß: 81 %

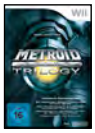
ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver| Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code R** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3		**TMNT Smash-Up** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4		**Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Naruto: Clash of a Ninja Revolution** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**The Conduit** Hersteller: Sega | Spielspaß: 90 %
4		**Call of Duty: Modern Warfare - Reflex Edition** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %
5		**Resident Evil: The Darkside Chronicles** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 87 % Mit dieser Minispielesammlung kommt ihr sicher voll auf eure Kosten!
2		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
3		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
4		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
5		**Boom Blox: Smash Party** Hersteller: Electroinc Arts | Spielspaß: 85 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % DAS Jump & Run schlechthin sahnte die N-ZONE-Traumwertung von 96 % ab!
2		**New Super Mario Bros. Wii** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**de Blob** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %
4		**Lego Indiana Jones 2** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %
5		**Wario Land: The Shake Dimension** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Den Spitzenreiter im Musikgenre gibt's jetzt auch nach langer Verspätung hier zu kaufen!
2		**Guitar Hero 5** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**SSX Blur** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
3		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
4		**Need for Speed: Nitro** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %
5		**Excite Truck** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 81 %

ROLLENSPIEL

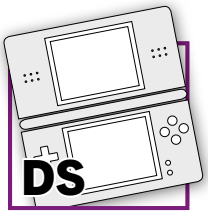
1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Final Fantasy Fables: Chocobo Chronicles** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %
4		**Tales of Symphonia: Dawn of the New World** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %
5		**Pokémon Battle Revolution** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 78 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Sommer…** Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2010** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Mario Power Tennis (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
5		**FIFA 10** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87 %



Might & Magic: Clash of Heroes: Aufgrund der starken Konkurrenz im Strategie-Genre schafft es der Geheimtipp trotz 86% nicht in die Top 5.

ACTION

1		**GTA: Chinatown Wars** Hersteller: Rockstar Games Spielspaß: 93 % Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchsten Niveau!
2		**Worms 2: Open Warfare** Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %
3		**Space Invaders Extreme** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %
4		**COP: The Recruit** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %
5		**Mega Man ZX** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Spirit Tracks** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Besser als **Phantom Hourglass**: Das neue Zelda erobert die Chart-Spitze!
2		**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Castlevania: Portrait of Ruin** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Castlevania: Order of Ecclesia** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
5		**Castlevania: Dawn of Sorrow** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

ADVENTURE

1		**Anoth. Code: Dopp. Erinnerung** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 85 % Herrlich innovativer Adventurespaß, der leider etwas zu schnell vorbei ist.
2		**Phoenix Wright: Ace Attorney** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Hotel Dusk: Room 215** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Phoenix Wright: Trials and Tribulations** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5		**Ace Attorney: Apollo Justice** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

BEAT 'EM UP

1		**Bleach: Dark Souls** Hersteller: Sega Spielspaß: 84 % Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!
2		**Dragon Ball Z: Supersonic Warriors** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %
3		**Naruto: Ninja Destiny** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
4		**Naruto: Ninja Council** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
5		**Naruto: Ninja Destiny 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime: Hunters** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.
2		**Call of Duty: World at War (dt.)** Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %
3		**Brothers in Arms DS** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83 %
4		**Call of Duty : Modern Warfare Mobilized** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Dementium: Die Anstalt** Hersteller: Zuxxez | Spielspaß: 80 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Bomberman 2** Hersteller: Konami Spielspaß: 92 % Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!
2		**Professor Layton und die Schatulle der Pandora** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Tetris DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
5		**Meteos** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1		**New Super Mario Bros.** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!
2		**Kirby: Power Paintbrush** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Yoshi's Island DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %
4		**Super Mario 64** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
5		**Sonic Rush** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Guitar Hero On Tour** Hersteller: Activision Spielspaß: 88 % Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!
2		**Guitar Hero On Tour: Decades** Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %
3		**Guitar Hero: Modern Hits** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Rhythm Paradise** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %
5		**Ultimate Band** Hersteller: Disney Interactive | Spielspaß: 76 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart DS** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus
2		**Race Driver: GRID** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %
3		**DTM Race Driver 3: Create & Race** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84 %
4		**Trackmania DS** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: ProStreet** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 80 %

ROLLENSPIEL

1		**Pokémon Platin** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91 % Das neueste **Pokémon** führt die Bestenliste unangefochten an!
2		**Pokémon Diamant/Perl** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Chrono Trigger** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %
4		**Dragon Quest IX** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %
5		**Mario & Luigi: Abenteuer Bowser** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Advance Wars: Dark Conflict** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!
2		**42 Spieleklassiker** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Advance Wars: Dual Strike** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Animal Crossing: Wild World** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
5		**Final Fantasy Tactics A2** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 88 % Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!
2		**New International Track & Field** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
3		**Mario Slam Basketball** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %
4		**Mario & Sonic bei den Olympischen …** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Tony Hawk's American Sk8land** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. Wii
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/09
Spielspaß: 94%
Mario behält auch in diesem Monat die Spitzenposition der Wii-Verkaufscharts.

2	**Wii SPORTS RESORT + Wii MOTIONPLUS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 86%
3	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
4	**Wii FIT PLUS (OHNE BALANCE BOARD)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
5	**Wii PLAY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 74%
6	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 89%
7	**Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
8	**WE SING (MIT MIKROFONEN)**	Entwickler: Nordic Games Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: –
9	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
10	**NEED FOR SPEED NITRO**	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 83%

TOP 10 LESER (Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. Wii
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/09
Spielspaß: 94%
Weiterhin das Wii-Lieblingsspiel der N-ZONE-Leser: Marios neuestes 2D-Jump&Run.

2	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
3	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
4	**SUPER MARIO GALAXY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
6	**METROID PRIME TRILOGY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 95%
7	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 89%
8	**RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 86%
9	**SECRET OF MANA**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 88%
10	**FIFA 10**	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 87%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN
Entwickler: Sega
Hersteller: Sega
Test in: N-ZONE 11/09
Spielspaß: 89%
Auch in der Redaktion kommt dank **Mario & Sonic** richtige Olympia-Stimmung auf.

2	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
3	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
4	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
5	**SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES**	Entwickler: Climax Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 03/09 Spielspaß: 80%
6	**METROID PRIME TRILOGY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 95%
7	**TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 02/10 Spielspaß: 88%
8	**SONIC & SEGA ALL-STARS RACING**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 03/10 Spielspaß: 85%
9	**MURAMASA: THE DEMON BLADE**	Entwickler: Rising Star Games Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 87%
10	**ENDLESS OCEAN 2**	Entwickler: Arika Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/10 Spielspaß: 77%

TOP 10 SATURN (DS)

1 PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE ...
Entwickler: Level-5
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 10/09
Spielspaß: 90%
Zurück an der Spitze: das zweite Abenteuer des smarten Professors.

2	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
3	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
4	**MARIO UND SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
5	**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/08 Spielspaß: 90%
6	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
7	**DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/06 Spielspaß: 85%
8	**STYLE BOUTIQUE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: – Spielspaß: –
9	**LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA**	Entwickler: Traveller's Tales Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 02/08 Spielspaß: 83%
10	**POKÉMON PLATIN EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (DS)

1 THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/10
Spielspaß: 90%
Link in Bestform: Dieses **Zelda** muss man einfach lieben!

2	**POKÉMON PLATIN EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 91%
3	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
6	**CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW**	Entwickler: Konami Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 10/05 Spielspaß: 87%
7	**SCRIBBLENAUTS**	Entwickler: 5th Cell Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
8	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
9	**CHRONO TRIGGER**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 04/09 Spielspaß: 90%
10	**MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 02/10 Spielspaß: 86%

TOP 10 REDAKTION (DS)

1 NEW SUPER MARIO BROS.
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/06
Spielspaß: 90%
Zeitlos genial: Auch die ältere DS-Fassung ist ein Meisterwerk!

2	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
3	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
4	**MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 02/10 Spielspaß: 86%
5	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
6	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
7	**POKÉMON PLATIN EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 91%
8	**THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
9	**SCRIBBLENAUTS**	Entwickler: 5th Cell Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
10	**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/08 Spielspaß: 90%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Ihr könnt uns natürlich auch schreiben, Infos dazu siehe Seite 13. Danke schön für eure Teilnahme!

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus das aktuelle N-ZONE-Pokémon-Sonderheft oder den brandneuen Zelda-Manga für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

Das aktuelle N-ZONE-Sonderheft **Pokémon**

ODER

Der spannende **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Miniabo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es das aktuelle Pokémon-Sonderheft der N-ZONE oder den **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** gratis.

abo.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach 20080, Hamburg, Fax: 01805-8618002 (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Ausland € 51,50/12 Ausg.; Österreich € 47,-/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **N-ZONE-Sonderheft 01/09 Pokémon**
(Prämien-Nr.: 70132234)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time**
(Prämien-Nr.: 1094437)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

694288

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Christoph Kraus

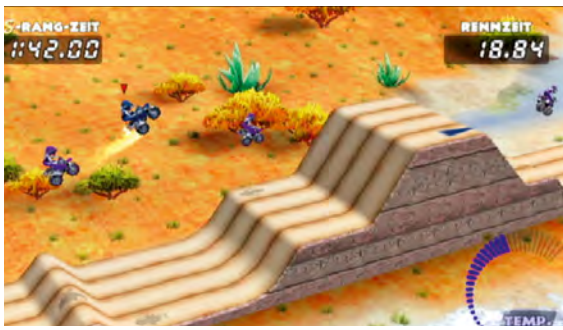
EXCITEBIKE WORLD CHALLENGE

Art: WiiWare I **Genre:** Rennspiel I **Entwickler:** Monster Games I
Termin: Erhältlich I **Preis:** 1.000 Nintendo Points

Das perfekte Wii-Make zum 25. Geburtstag?

Der Strecken-Editor ist kinderleicht zu bedienen. Hier platzieren wir gerade einen Hügel auf der Piste. Auch die Anzahl unterschiedlicher Bausteine ist recht groß.

Vor ziemlich genau 25 Jahren erschien **Excitebike** für das ehrenwerte Famicom (bei uns NES) in Japan. Jetzt hatten die Entwickler von Monster Games – unter anderem bekannt durch **Excite Truck** – die Ehre, das Fahrgefühl des Retro-Motorradrenners auf die Wii zu bringen. Die frohe Kunde vorweg: Die Mühe hat sich gelohnt! **World Challenge** bietet klassisches, ja beinahe nostalgisches Gameplay in Reinkultur. Gespielt wird ausschließlich aus der Seitenperspektive und auch die Steuerung orientiert sich am Retro-Original: Wahlweise steuert ihr die Boliden ausschließlich mit den Knöpfen der quer gehaltenen Fernbedienung oder ihr kippt die Wii-FB, um euer Vehikel sachte nach vorn oder hinten zu neigen. Die Bewegungssteuerung funktioniert in der Praxis zwar gut, ist aber unserer Meinung nach einen Tick weniger präzise als die herkömmliche Variante. Einen komplexen, rasch zu bedienenden Strecken-Editor gibt's auch noch. Der feine Mehrspielermodus (mit obligatorischen Freundescodes oder zufällig ausgewählten Gegnern) trägt zum sehr guten Gesamtfazit dieses traditionellen, keineswegs altbackenen 2D-Rennspiels bei. Andererseits spielt man sich irgendwann an den recht gleichförmigen Strecken satt.



Auf 16 Matschpisten geht's deftig zur Sache. Allerdings wirkt das Gelände teilweise austauschbar.

WERTUNG 8 VON 10

Text I Christoph Kraus

530 ECO SHOOTER

Art: WiiWare I **Genre:** Ego-Shooter I **Entwickler:** Intelligent Systems I
Termin: Erhältlich I **Preis:** 1.000 Nintendo Points

Schon vergessen? Den Wii-Zapper gibt's ja auch noch!

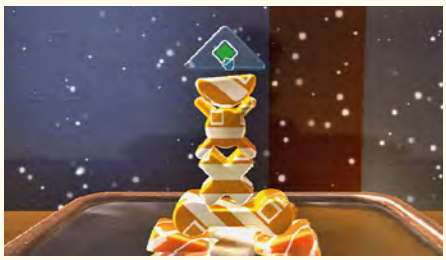
Wann habt ihr zuletzt euren Zapper durchgeladen? Als **Link's Crossbow Training** erschien? Um die Zombies in **Resident Evil: The Darkside Chronicles** zu erledigen? Zumindest der Wii-Shop-Kanal gibt jetzt wieder einen guten Grund, die Wii-Knarre aus dem Schrank zu holen – und die Entwickler von **Fire Emblem** und **Advance Wars** höchstselbst stehen hinter dem Projekt! In **530 Eco Shooter** zerfetzt ihr wie bei einem zünftigen Rail-Shooter im Sekundentakt eure Widersacher – das sind diesmal allerdings weder Gangster noch Hyrule-Skelette, sondern Blechdosen! Die wurden von einer heimtückischen Alien-Spezies zum Leben erweckt und machen euch jetzt das Leben schwer. Wer eine ausreichende Anzahl an Altmetall weggeballert hat, sammelt Energie, um Büchsen in Munition zu verwandeln. Das nennt man wohl Recycling! Die Zapper-Ballerei ist allerdings nicht allzu umfangreich: Gerade mal drei Levels werden geboten, das war's. Selbst im Extramodus kehrt ihr immer wieder auf dieselben Kurse zurück. So sind die 1.000 Nintendo Points zwar prinzipiell gut investiert, aber von Intelligent Systems sind wir eigentlich komplexere Abenteuer gewohnt.

Ist der Held von **Eco Shooter: Plant 530** nicht sympathisch?

Recycling mal anders: Die Blechdosen sind eure Gegner!

WERTUNG 7 VON 10

WiiWARE AUS DEUTSCHLAND



ART OF BALANCE

Art: WiiWare I **Genre:** Geschicklichkeit I **Entwickler:** Shin'en I **Termin:** 1. Quartal 2010

Die Münchener Puzzlefreunde von Shin'en zeigen, dass kreative Spiele nicht unbedingt aus Japan stammen müssen!

Art of Balance heißt das neueste WiiWare-Spiel aus deutschen Landen. Die Entwickler versprechen 100 Puzzles in vier Welten, in denen man bestimmte Blockformen so anordnet, dass sie nicht ins Wasser purzeln. Koop- und Versus-Modi sollen auch Mehrspieler-Knobler bei Laune halten. Wir sprachen mit Manfred Linzner, Geschäftsführer von Shin'en Multimedia, über sein neuestes Projekt, die WiiWare-Entwicklung im Allgemeinen – und darüber, welchem Nintendo-Klassiker er am liebsten ein Remake bescheren möchte. Spieleindrücke zu **Art of Balance** folgen in der nächsten N-ZONE.

N-ZONE: Wie beurteilst du den Erfolg eures ersten WiiWare-Titels Fun! Fun! Minigolf?
Manfred Linzner: Äußerst positiv. Weltweit wurden unsere Erwartungen übertroffen. Das ist auch der Grund, warum wir uns nun bei WiiWare sehr engagieren. Nur der Verkauf in Japan blieb leider unter unseren Erwartungen.

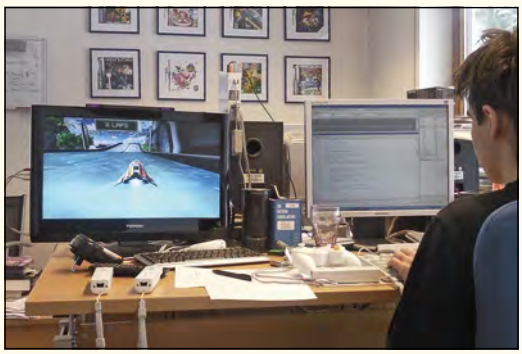
N-ZONE: Nach welchen Kriterien entwickelt ihr eigentlich für WiiWare? Und wie seid ihr auf die Spielidee von Art of Balance gekommen?
Manfred Linzner: Download-Spiele sind für uns die Zukunft und deswegen stecken wir viel Aufwand in die Entwicklung. Shin'en war schon immer für einen sehr hohen Produktionswert bekannt. Das ist für uns auch bei WiiWare ein Hauptkriterium. Ich denke, unsere Veröffentlichungen im Jahr 2010 werden die Messlatte für WiiWare ein gutes Stück weiter nach oben legen. Nach **Fun! Fun! Minigolf** wollten wir etwas ganz anderes machen. Etwas, das einen sehr eigenen „Look & Style" hat und sich neu beim Spielen anfühlt. Es sollte sowohl alleine als auch als Multiplayer-Spiel überzeugen. Inspiriert dazu wurden wir von Künstlern, die „Land Art" oder „Rock Balancing" betreiben *(darunter versteht man die Kunst, Steine aufeinanderzustapeln, Anm. d. Red.)*. Es hat viele Prototypen gebraucht, aber am Ende waren wir sehr zufrieden. Das Stapeln der Steine mit der Wii-Fernbedienung funktioniert perfekt, macht extrem viel Spaß und besonders die Multiplayer-Modi geben dem Spiel das gewisse Etwas.

N-ZONE: Nintendo hat jüngst die sogenannte Verbindungshelfer-Aktion ins Leben gerufen: Wer 20 Freunden in den Wii-Shop-Kanal verhilft, erhält kostenlosen Zugriff auf alle Nintendo-Spiele aus der Virtual Console. Was denkst du darüber? Kommt die Botschaft an, dass man Spiele nicht nur im Laden kaufen, sondern sie sich auch via Internet herunterladen kann?
Manfred Linzner: Ich finde die Aktion sehr gut. Viele wissen einfach nicht, was die Wii online alles bietet. Ich denke, momentan ist da noch viel Nachholbedarf. Ich würde mich zum Beispiel über Fernsehwerbung von Nintendo freuen, die auch auf WiiWare aufmerksam macht.

N-ZONE: Welches Genre würdest du als Entwickler nie im Leben für WiiWare umsetzen, weil es dafür eine zu kleine Zielgruppe gibt?
Manfred Linzner: Einige der erfolgreichsten Spiele hatten gar keine Zielgruppe, bevor sie herauskamen. Wer hätte gedacht, dass **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** so ein Erfolg werden würde? Rechnen für ältere Semester, die gar keinen DS haben – das hörte sich damals verrückt an. Deswegen würde ich kein Genre generell ausschließen.

N-ZONE: Habt ihr euch schon in DSiWare-Projekte vertieft oder bleibt ihr vorerst der Wii treu?
Manfred Linzner: Wir haben sehr lange für den DS produziert und hatten einfach mal Lust, etwas ganz Neues auszuprobieren. Momentan fühlen wir uns auf der Wii sehr gut aufgehoben.

N-ZONE: Die Neuauflage welches Retro-Spiels würdest du am liebsten in Angriff nehmen?
Manfred Linzner: Da fällt mir spontan **Super Mario Land 2: 6 Golden Coins** ein.



Achtung, noch streng geheim! An diesem Schreibtisch entsteht gerade ein neues WiiWare-Rennspiel.

KURZ ERINNERT

STREET FIGHTER ALPHA 2

Mit **Alpha 2** kommt in puncto Gameplay frischer Wind in die **Street Fighter**-Reihe, die mit zahlreichen Vertretern auf der VC vertreten ist. Denn im Gegensatz zu den normalen **Street Fighter II**-Spielen bietet **Alpha** ein erweitertes Kampfsystem mit Super Combos, eine noch buntere Optik sowie Kämpfer aus dem Capcom-Side-scroll-Beat-'em-Up **Final Fight**. Spielerisch gibt's an dem Klassiker nichts auszusetzen, technisch ist das Game auch heute noch halbwegs akzeptabel und vor allem gegen einen menschlichen Mitspieler immer wieder für eine Runde gut! te

Art: Virtual Console I Genre: Beat 'em Up
Konsole: SNES I Preis: 800 Nintendo Points
WERTUNG 8 VON 10

MAX & THE MAGIC MARKER

Dieses WiiWare-Spiel aus dänischen Landen bringt Kreativität à la **Scribblenauts** auf den Bildschirm. Ihr begleitet den jungen Max, der einen Filzstift mit wundersamen Fähigkeiten herumträgt, durch die Welt und helft ihm aus der Patsche, wenn es mal nicht weitergeht. Blockiert etwa eine Mauer den Weg, steigt ihr auf eine Wippe, zeichnet mit der Wii-FB einen Stein und lasst ihn herabfallen. Voilà: Max wird in die Luft geschleudert und kann die Levelpassage überwinden. Allzu viele unterschiedliche Zeichenmöglichkeiten gibt es zwar nicht, auch die Spielzeit ist mit etwa dreieinhalb Stunden knapp bemessen. Wer aber gute Ideen zu schätzen weiß, liegt mit Max' magischem Stift genau richtig! ck

Art: WiiWare I Genre: Jump & Run
Termin: Erhältlich I Preis: 1.000 Nintendo Points
WERTUNG 8 VON 10

Genre: Action | **Entwickler:** Inti Creates | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** März 2010

MEGA MAN 10

Text | Christoph Kraus

Keine Chance den Robotermeistern: Wir stellen euch schon jetzt Mega Mans Erzfeinde aus dem neuen WiiWare-Kracher vor!

Mega Man vereint die Eigenschaften eines Superhelden, eines Retro-Stars und einer Schrottpresse in einer Person! Kein anderer Pixel-Promi hat im Verlauf seiner langjährigen Karriere mehr Endbosse zu Fall gebracht und mehr Unheil von seinem Planeten abgewendet. Jetzt trainiert er für sein zehntes Abenteuer. Und das Beste ist: Wir wissen schon jetzt, mit welchen (mit der Roboterseuche „Influenza“ infizierten) Schurken er sich anlegt, um die Welt zum x-ten Mal zu retten. Wollt ihr's auch wissen? Okay!

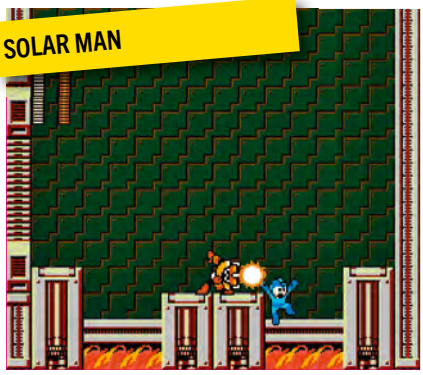
Blade Man: Dieser Gauner darf nicht mit dem gleichnamigen Boss aus der PC-Version von **Mega Man 3** verwechselt werden. Dieser wurde im Jahr 2010 von der Regierung als Teil der mächtigen CRORQ-Supercomputer-Serie erschaffen, die Dr. Wily zur Herrschaft verhelfen sollte. Auf der Wii attackiert euch Blade Man mit drei Schwertern, die fast immer an seinem Körper haften und die er nur für den Angriff aus der Hand gibt.

Chill Man: Trotz seines hypergefährlichen Eis-Atems macht euch dieser Typ regelrecht die Hölle heiß. Chill Man befeuert euch mit seinen Eisprojektilen, die euch schon bei kurzer Berührung einfrieren lassen. Sein Helm schützt ihn aber gleichzeitig selbst vor Kälte! Wenn er nicht gerade seiner Berufung als Robotermeister nachgeht, kämpft er nachhaltig gegen die globale Erderwärmung oder widmet sich der Fotografie. Was kommt als Nächstes? Ein Boss, der Briefmarken sammelt?!

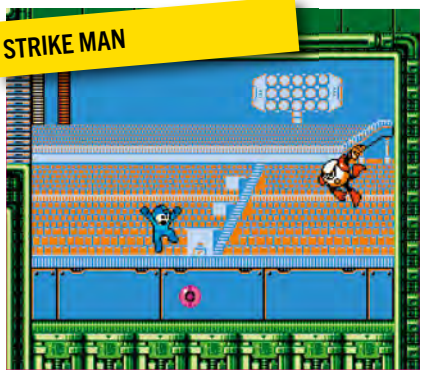
Commando Man: Er ist grün. Er schleppt zwei mächtige Kanonenrohre auf seinen Schultern mit sich herum. Und er rast direkt auf euch zu! Offensichtlich hat Commando Man seine Fähigkeit, die Erde beben zu lassen, bei den Koopa-Sprösslingen aus **Super Mario World** oder bei Concrete Man aus Mega Mans neuntem Abenteuer abgeschaut. Seine Stampfattacke macht seinen Gegner kurzzeitig kampfunfähig – und wer will das schon sein? Noch gefährlicher ist allerdings der Sandsturm, der euch in seiner Stage die Sicht gehörig verblendet. Bevor die Roboterpest ausbrach, war Commando Man übrigens Sprengexperte. Das war ja klar!

Nitro Man: Keine Sorge, dieser Robotermeister hat kein Dreirad verschluckt, obwohl eine stählerne Lenkstange aus seinem Oberkörper ragt. Sie dient vielmehr dazu,

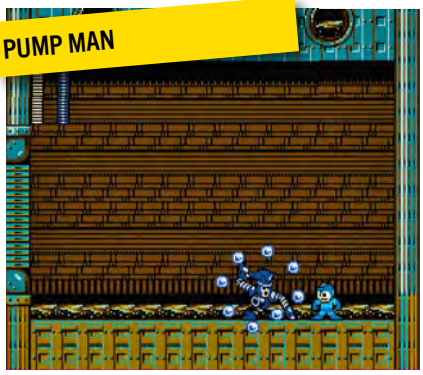
SOLAR MAN



STRIKE MAN



PUMP MAN



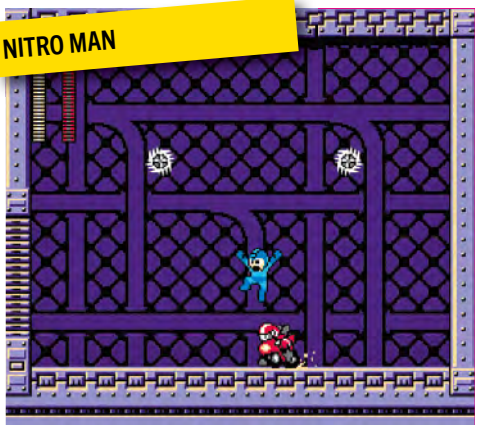
dass sich Nitro Man zu jeder Zeit in ein Motorrad verwandeln kann. Befähigt ihn dies dazu, irgendwann Deutschlands Supertalent zu werden? Wir wissen es nicht. Dafür können wir euch ganz sicher verraten, dass der Biker ein gelbes Blinklicht auf seinem Bauch trägt, das im Spiel aber weiß dargestellt wird. Der banale Grund: Die grelle Farbe würde nicht zum Hintergrund des Levels passen!

Pump Man: Mit seinem überdimensionalen Staubsauger sieht diese Dumpfbacke aus wie Luigi in seinem GameCube-Abenteuer **Luigi's Mansion**. Die Blubberblasen, die er damit um seinen Körper herum aktiviert, dienen ihm augenscheinlich als Schutzschild. So müsst ihr den richtigen Moment zum Angriff abwarten, bevor ihr Pump Mans Energie im wahrsten Sinne des Wortes absaugen könnt.

Sheep Man: Schafe sind süß, Schafe sind flauschig, Schafe sind liebenswert – aber keines dieser Attribute trift auf Sheep Man zu! Im Gegenteil: Der Bauernfänger aus dem **Mega Man**-Universum elektrisiert euch, wo es nur geht! Wenn er Lust darauf hat, verwandelt er sich in vier (!) Blitzwolken (!!) gleichzeitig (!!!) und erzeugt eine elektrisch geladene Sphäre im Bossraum, die euch einen markerschütternden Starkstromschlag verpasst. So was erleben wir sonst nur, wenn wir eine Konsole mit ausländischem Netzteil in eine 220-Volt-Dose einstecken …

Solar Man: Dieser Solar-Generator wird garantiert nicht vom Staat subventioniert! Der Robotermeister feuert Hitzestrahlen direkt aus seinem Kopf ab. Und wenn ihr ihn in die Flucht schlagen wollt, wehrt er eure Angriffe sogar mit seinem bei Bedarf aktivierbaren künstlichen Sonnenlicht ab. So ein Depp!

Strike Man: Obwohl die Schlacht gegen diesen eiförmigen Unsympathen in einem Stadion stattfindet, kommt alles andere als WM-Stimmung auf! Strike Man setzt seine blanke Körpermasse ein, um sich in eure Richtung zu rollen und so gigantischen Schaden anzurichten. Ob sein Plan gelingt? Nö! Denn ihr als stärkster Held des Universums setzt das schlecht erzogene „Überraschungs-Ei" natürlich außer Gefecht.



Mehr Retro geht nicht!

So weit die Faktenlage zu allen acht Robotermeistern. Doch bevor ihr diese überhaupt zu Gesicht bekommt, vergehen gut und gerne 30 Spielversuche – denn **Mega Man 10** ist kein Actionspiel für Weichlinge, sondern für harte Jungs – und wer will schon im brandneuen Easy-Modus zocken? Na also. Ein Capcom-Sprecher bestätigte uns übrigens, dass das neue Mega-Man-Actionspiel für 1.000 Nintendo Points (also umgerechnet zehn Euro) angeboten wird. Ein sehr fairer Preis, wenn man bedenkt, dass der Alternativ-Charakter Proto Man jetzt schon von Beginn an spielbar ist und man ihn nicht – wie beim neunten Teil – für Extrageld dazukaufen muss. Wir erwarten, dass das Spiel bis März im Wii-Shop-Kanal erhältlich ist. Die Tage sind also gezählt – bis zum Erscheinen des Spiels UND für das Regime der Robotermeister!

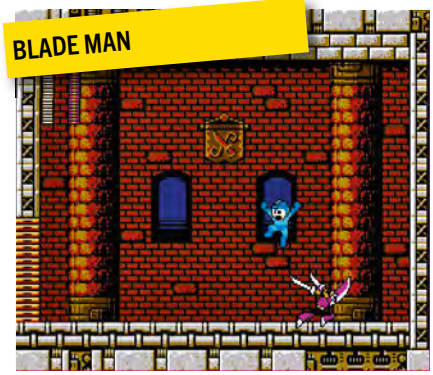
„Die Tage sind gezählt – bis zum Erscheinen des Spiels UND für das Regime der Robotermeister!"

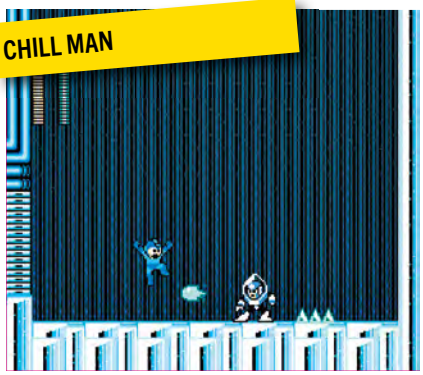
MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

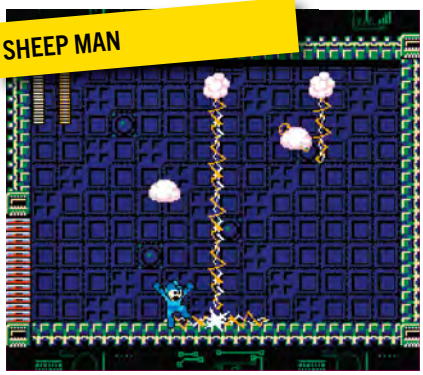
„Acht Endbosse, acht Bit – alle Achtung!"

Bei der Recherche für diesen Artikel ist mir auch die Pressemeldung von **Sonic the Hedgehog 4** (siehe News-Rubrik) untergekommen. Deutet das etwa darauf hin, dass auch andere Hersteller dem Retro-Trend folgen? Ich wünsche es mir! **Mega Man 10** bleibt dennoch das Nonplusultra im WiiWare-Angebot der nächsten Monate. Kein anderes Download-Spiel sorgt für so viel Aufmerksamkeit und kein anderer Retro-Kracher bietet mehr Action im 8-Bit-Gewand. Genau das wollen die Fans. Und genau das bekommen sie!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10



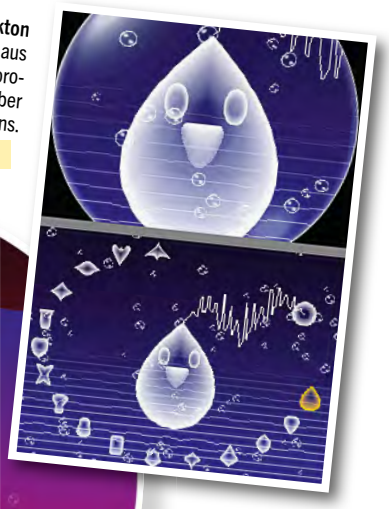




Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Text I Christoph Kraus

ELEKTROPLANKTON



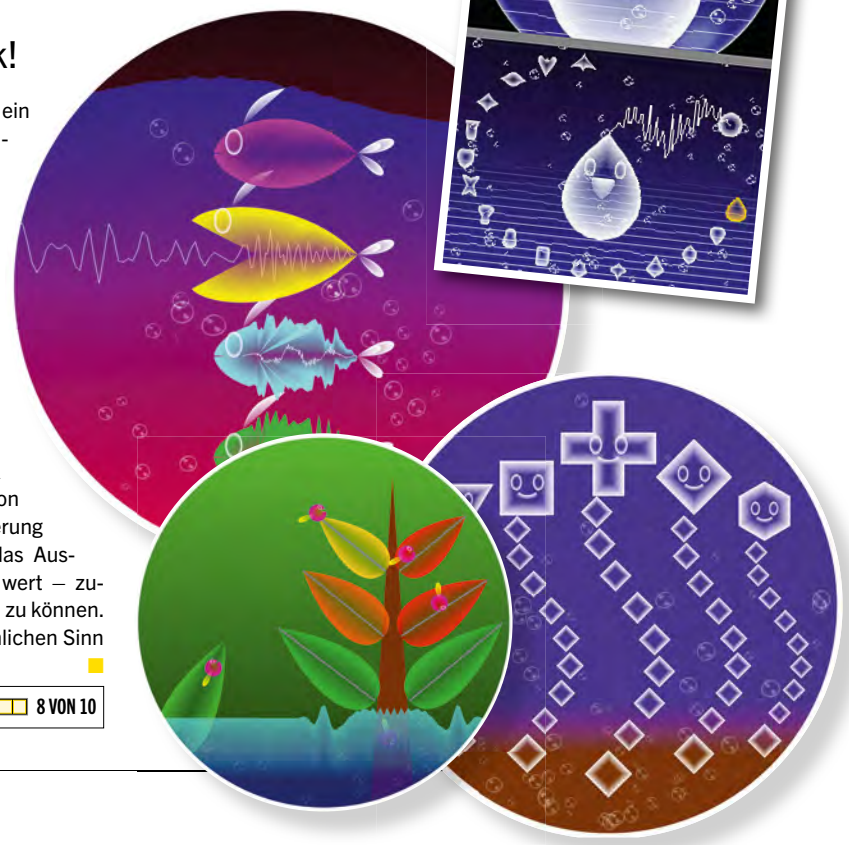
Elektroplankton sieht gar nicht aus wie ein Musikprogramm, ist aber sehr wohl eins.

Genre: Musikspiel I **Entwickler:** Nintendo I **Termin:** Erhältlich I **Preis:** 200 Nintendo Points

Diese Lebewesen sehen aus wie Urzeitkrebse, machen aber Musik!

Einige von euch erinnern sich bestimmt noch an die sympathischen kleinen Unterwasser-Lebewesen, die Elektroplanktons? Sie stammen aus der Ideenwerkstatt des Komponisten Toshio Iwai und wurden im Juli 2006 als Sammlung verschiedener Musikspielereien herausgegeben. Es gab wohlgemerkt kein Spielziel, keine Speicherfunktion und keinerlei Knöpfe, die man zur richtigen Zeit drücken musste. Einzig die Kreativität der Spieler entschied darüber, ob sie mit **Elektroplankton** glücklich wurden oder nicht. Jetzt bietet der DSi-Shop bislang sechs Spezies der Serie für jeweils 200 Nintendo Points an: Beatnes, Hanenbow, Nanocarp, Luminarrow, Sun-Animalcule und Trapy. Unser eindeutiger Favorit ist Beatnes, ein Musikbearbeitungsprogramm, mit dem man NES-Piepstöne durch Touchscreen-Klicks so arrangiert, dass ein neues Lied entsteht. Neu abgemischte Versionen der **Mario**- oder **Zelda**-Fanfare sind so mit etwas Übung möglich. Dank liebevoller Präsentation und verspielter Steuerung ist **Elektroplankton** das Ausprobieren unbedingt wert – zumindest, um mitreden zu können. Ein Spiel im herkömmlichen Sinn ist es aber nicht!

WERTUNG 8 VON 10



Text I Christoph Kraus

LEGENDS OF EXIDIA

Genre: Rollenspiel I **Entwickler:** Gameloft I **Termin:** Erhältlich I **Preis:** 800 Nintendo Points

Ist das hier der geistige Nachfolger von **Secret of Mana**?

Der untere Bildschirm zeigt euch die Oberwelt, oben wird gekämpft.

Rollenspiele brauchen a) eine gute Story, b) viele Nebenquests, c) actionreiche Kämpfe und d) eine lange Spielzeit. Bei **Legends of Exidia** hapert es von alledem nur am letzten Punkt: Nach gerade mal vier Stunden ist der geübte RPG-Kenner am Ende angelangt. Bis es so weit ist, hat er allerdings einiges erlebt: Die Aufgabe des Helden besteht darin, eine Dämonenarmee aus dem Land Exidia in die Flucht zu schlagen und die Wünsche der Bewohner zu erfüllen – etwa Schafe herbeizutragen oder Kinder beim Versteckspiel aufzufinden. Das Mini-RPG bedient sich zwar fleißig bei **Secret of Mana** (Echtzeitkampfsystem), **Lufia** (gestandene Mannsbilder als Helden) und **Secret of Evermore** (zahlreiche Nebenmissionen), macht dies aber recht gut. Sogar die DSi-Kamera kommt zum Einsatz: So ziert auf Wunsch euer Foto den Bilderrahmen eines Wirtshauses. Fazit: Das Geheimnis von Exidia ist zwar schnell gelüftet, aber dem spielerisch gut gemachten DSiWare-RPG muss man unbedingt eine Chance geben!

Langsam, aber sicher ist der DSi-Shop nicht mehr nur ein Kaufladen für Minispiele.

WERTUNG 8 VON 10

Text I Christoph Kraus

MOVE YOUR BRAIN: ROLLWAY PUZZLE

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Assoria I
Termin: Erhältlich I **Preis:** 500 Nintendo Points

Gute Idee – schlecht umgesetzt

Es ist kein Geheimnis, dass der DSi keine Kippsensoren à la Wii-Fernbedienung besitzt. Manche Entwickler scheint das nicht zu stören – ganz im Gegenteil, sie werden offenbar dadurch in ihren Ideen beflügelt! Im Falle von **Move your Brain: Rollway Puzzle** ging die Kreativität aber offensichtlich ein Stück zu weit: Das Geschicklichkeitsspiel verlangt von euch, den DSi zu kippen und zu neigen, um eine Kugel durch ein Labyrinth zu manövrieren und dabei alle Münzen zu sammeln. Wie das gehen soll, fragt ihr euch? Die Innenkamera der Konsole macht es möglich, eine Momentaufnahme eurer Umgebung zu erstellen und von diesem Schnappschuss ausgehend die Bewegungsänderung abzuleiten. Dreht ihr also beispielsweise den DSi ein paar Millimeter nach rechts, wird dies vom Programm erkannt – und so rollt auch die Kugel im Labyrinth nach rechts. Allerdings ergeben sich in der Praxis einige Probleme: Da ihr euch beim Spielen zwangsläufig immer ein bisschen bewegt, ändert sich so die Ausgangslage der Konsole und die Steuerung gerät irgendwann im wahrsten Sinne

des Wortes in Schieflage. So baut **Move your Brain** zwar auf ein sehr interessantes Spielkonzept, scheitert aber an der Ausführung.

WERTUNG 5 VON 10

Text I Christoph Kraus

KOSTENLOS ZOCKEN MIT DEM DSi

Gute Zwischendurch-Spiele für lau, gibt's die wirklich? Ja!

Der DSi-Browser droht bei vielen Besitzern in Vergessenheit zu geraten. Viele Spieler benutzen ihre Konsole nur zum Abspielen herkömmlicher Software und zum Stöbern im Shop, ohne zu wissen, dass der Browser eine Fundgrube netter Spielereien bietet. N-ZONE stellt drei vernünftige Webseiten vor, die ihr unbedingt als Lesezeichen abspeichern solltet!

WER WIRD MILLIONÄR?

Im Dezember überraschte RTL interactive alle iPhone-Besitzer mit einer **Wer wird Millionär?**-Applikation für unterwegs. Doch DSi-Surfer können sich diesen Luxus schon lange gönnen: Mehrere tausend Fragen aus der Historie der Jauch-Show, die vier aus dem Fernsehen bekannten Joker sowie die Möglichkeit, auf Risiko zu spielen, machen die Quiz-Webseite zum Pflicht-Lesezeichen. Nur der Mehrspielermodus geht bisweilen etwas träge voran.

Adresse: mobil.rtl.de/wwm

WERTUNG 9 VON 10

WEB-SUDOKU

Sudoku-Versionen gibt es zuhauf im DSi-Shop. Aber warum sollte man für etwas bezahlen, wenn man es auch umsonst haben kann? Das Web-Sudoku glänzt mit unendlich vielen Rätseln – diese werden vor dem Spielstart immer neu zusammengestellt. Das Einfügen der einzelnen Zahlen geht via Bildschirmtastatur rasch vonstatten. Es gibt nur einen Haken: Die Puzzles lassen sich nur vernünftig anzeigen, wenn die Volldarstellung aktiviert ist.

Adresse: de.websudoku.com

WERTUNG 7 VON 10

EBUDDY

Wer sich mit seinen Freunden zum Online-Spielen verabreden möchte, nutzt dafür in der Regel nicht mehr das Telefon, sondern klinkt sich in einen Instant-Messenger wie ICQ oder MSN ein. Und **eBuddy** vereint die am meisten verbreiteten Chat-Programme in einer einzigen mobilen Webseite: MSN, AIM, Yahoo!, Google Talk, MySpace, ICQ und Facebook. Die Benutzerführung ist recht ordentlich, die Geschwindigkeit hoch.

Adresse: m.ebuddy.com

WERTUNG 8 VON 10

KURZ ERINNERT

SOKOMANIA

Bei **Sokomania** handelt es sich um einen typischen Vertreter der Kisten-Verschieb-Puzzles, wie es sie in den Achtzigern und Neunzigern zuhauf gab. Es gilt darin, eine bestimmte Anzahl an Kisten in die zugehörigen Löcher zu platzieren, damit der Abschnitt als gelöst gilt und sich die nächste Stufe öffnet. Lasst euch bloß nicht von der äußerst schwachen Technik abschrecken, das Spiel glänzt durch innere Werte! Für den flotten Zock unterwegs ist **Sokomania** nämlich genau richtig, zumal es für schlappe zwei Euro angeboten wird. Daher drücken wir bei unserer Wertung gern ein Auge zu – im wahrsten Sinne des Wortes! ck

Termin: Erhältlich I **Preis:** 200 Nintendo Points
WERTUNG 8 VON 10

SUDOKU SENSEI

Das gefühlt 523. Knobelspiel hat den DSi-Shop erreicht: **Sudoku Sensei** stammt aus dem Hause Hudson Soft, das uns vor knapp vier Jahren bereits mit **Sudoku Master** beglückt hat. Und diesen Ursprung merkt man dem Spiel auch deutlich an! Benutzerführung, Musikkulisse und Steuerung ähneln dem Vorbild stark. Für fünf Euro bekommt ihr 100 anspruchsvolle Rätsel geboten. Eintragen lassen sich die Ziffern wahlweise per Touchpen oder indem ihr Schaltflächen anklickt. Das hört sich zwar erst einmal nach einem guten Gesamtpaket an, aber wir empfehlen eher das deutlich besser präsentierte **Gehirn-Jogging für zwischendurch: Sudoku** – oder ihr werft einen Blick nach links, wo wir eine Gratis-Sudoku-Variante für den DSi-Browser vorstellen! ck

Termin: Erhältlich I **Preis:** 500 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

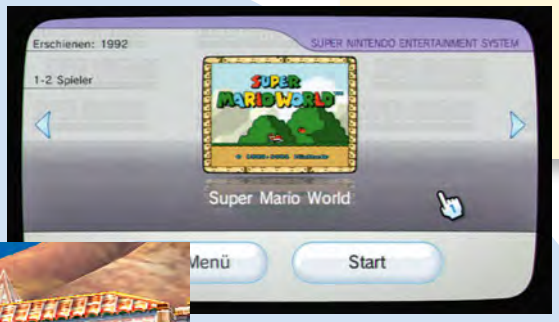
Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr verzweifelt beim neuen **Professor Layton** am 73. Rätsel? Ihr sucht exklusive Bilder und Videos aus **Pokémon HeartGold** und **SoulSilver**? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zum neuen **Zelda** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests, Lösungen und Specials (zum Beispiel die beliebten Quiz-Events), sondern auch viele nerdige Reportagen, beispielsweise über die im wahrsten Sinne des Wortes fettesten Videospiel-Helden aller Zeiten. Hinzu kommt unser liebenswertes Forum, in dem IMMER was los ist. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Diesmal lassen wir eure Köpfe rauchen, und zwar mit sechs knackigen Aufwärm-Fragen für die Leser-Aktion „Nintendo-Super-Fan 2010 gesucht!“. Außerdem spekulieren wir auf der rechten Seite, wie Marios Zukunft auf der Wii aussehen könnte. Viel Spaß! ■

NINTENDO-SUPER-FAN 2010:
DAS AUFWÄRM-QUIZ

Im Spielerforum dieser N-ZONE suchen wir den Nintendo-Super-Fan 2010. Auf www.n-zone.de präsentierten wir euch sechs knackige Quizfragen zum Warmwerden. Hättet ihr die richtigen Antworten gewusst?

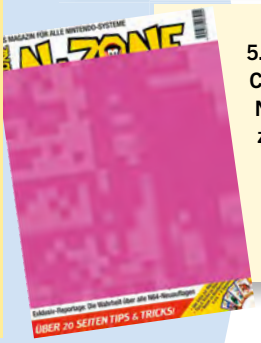


1. In welcher Stage aus Super Mario World gibt es kein Yoshi-Ei?
- A: Yoshis Insel 2
- B: Yoshis Insel 3
- C: Yoshis Insel 4
- D: Donut-Ebene 1

2. Welche beiden Pokémon präsentierten die Schiffschaukel im PokéPark?
- A: Psiana und Nachtara
- B: Plusle und Minun
- C: Mewtu und Mew
- D: Latios und Latias

3. Die deutsche Soundtrack-CD zu welchem Spiel hieß Love, Peace and Happiness?
- A: Diddy Kong Racing
- B: Yoshi's Story
- C: Banjo-Kazooie
- D: Conker's Bad Fur Day

4. Mit welchem Satz begann der TV-Werbespot für das Super Nintendo?
- A: Bleib cool!
- B: Bleib locker!
- C: Sei stark!
- D: Sei du selbst!



5. Wer war auf dem Cover der zweiten N-ZONE-Ausgabe zu sehen?
- A: Yoshi
- B: Donkey Kong
- C: Link
- D: Fox

DIE LÖSUNGEN

1. SNES-Profis wissen sofort Bescheid: C muss es sein, also die Yoshi-Insel 4. Übrigens: Auf der Yoshi-Insel 1 gibt es auch kein Yoshi-Ei, dafür findet man auf der Yoshi-Insel 2 gleich zwei davon.
2. Korrekt ist Antwort D, es sind die beiden legendären Pokémon **Rubin-** und **Saphir-Edition**, Latios und Latias
3. Kurz und knapp: Es ist **Yoshi's Story**. Der Titel der CD zu **Diddy Kong Racing** lautet „Höher, schneller, weiter“ und die Musik zu **Banjo-Kazooie** heißt „Suuubär“!
4. Der korrekte Text lautet: “Bleib cool! Konzentriere dich! Denn die Zukunft beginnt JETZT!!! Mit Super-Nintendo-16-Bit-Power und immer neuen, unschlagbaren Super-Spielen!“
5. Klare Sache: Donkey Kong! Auf dem allerersten Titelbild war Mario zu sehen, und zwar in seiner Rolle als Rennpilot in **Mario Kart 64**.

DAS URTEIL DER JURY

Keine oder eine richtige Antwort:
Hallo? Seid ihr ein Gumba oder was? Haben sie euch einen Doppelsprung auf den Kopf verpasst? Eure Leistung stinkt zum Himmel – sie müffelt genauso wie Warios Furz-Attacke aus **Super Smash Bros. Brawl**. Setzen, 6! Vielleicht werdet ihr „Nintendo-Super-Fan 2011“ …

Zwei bis vier richtige Antworten:
Na, immerhin ein paar Zufallstreffer! Trainiert weiter, denn ewiges Trainieren ist das Leben jedes Pokémon-Meisters und jedes Nintendo-Super-Fans 2010. Also los! Ihr habt Chancen, ihr müsst sie nur nutzen!

Alles gewusst:
Glückwunsch!
Du bist N-ZONE-Redakteur!

MARIOS ZUKUNFTSPERSPEKTIVEN

SUPER MARIO GALAXY 2

Das erste **Super Mario Galaxy** war genial, keine Frage! Eine N-ZONE-Wertung von 96 % spricht für sich, doch kann ein Nachfolger das noch toppen? Wir denken schon. Die Tatsache, dass die Story deutlich im Hintergrund stehen wird, dürfte dem Spiel nicht schaden. Schließlich war die Handlung des klassischen **Super Mario Bros.** damals auch in zwei Sätzen erzählt, was bis heute niemanden daran hindert, viel Spaß mit dem Spiel zu haben. Einen großen Grund zur Vorfreude haben vor allem Fans des Dinos Yoshi. Wir erleben ihn zum ersten Mal als Reittier in einem 3D-Spiel, also erwartet uns ein völlig neues Spielgefühl! Auch ansonsten finden wir im Abenteuer all das wieder, was wir an Mario-Spielen lieben: knifflige Sprungpassagen, Münzen und Item-Blöcke, altbekannte Gegner wie Gumbas und Wigglers, aber auch Elemente aus **Super Mario Galaxy**, etwa Bienen-Mario. Gemischt wird dieses „Best of" der beliebtesten Mario-Elemente mit brandneuen Ideen, etwa einem Yoshi, der sich plötzlich wie ein Ballon mit Luft füllt und mit Mario nach oben schwebt. Nachdem der erste Teil klasse war, kann der Nachfolger nur ein Meisterwerk werden. Wir sind zuversichtlich!

Aber so genial **Super Mario Galaxy 2** auch werden wird: Es ist leider das einzige Mario-Spiel, das in nächster Zeit auf uns zukommt. Dabei würden uns noch so viele Spiele einfallen, die ebenfalls eine Veröffentlichung wert wären. Auf www.n-zone.de nahmen wir sie ins Visier. Kommen **Mario Party 9**, **Mario & Luigi** und **Yoshi's Island** wirklich?

YOSHI'S ISLAND Wii

Lang, lang ist's her, dass Yoshi seine letzte Hauptrolle hatte, und das war auf dem Nintendo DS. Auf den großen Heimkonsolen liegt Yoshis letzte Titelrolle sogar noch länger zurück. Wenn wir genauer darüber nachdenken, ist Yoshi eigentlich eines der letzten Nintendo-Maskottchen, die überhaupt noch nie die erste Geige in einem 3D-Jump&Run spielen durften. Das muss doch langsam mal geändert werden! Mario hat ja nun schon mehrmals bewiesen, dass die klassischen Hüpfspiele auch in 3D funktionieren. Und was Mario kann, das kann Yoshi meist auch. Nachdem er also sein 3D-Debüt in **Super Mario Galaxy 2** gegeben hat, wünschen wir uns für Yoshi ein eigenes 3D-Jump&Run auf der Wii. Ob mit oder ohne Baby auf dem Rücken, nun, das ist die Frage, aber uns soll's egal sein, solange der Spielspaß stimmt! Yoshi könnte beispielsweise die Zunge rausstrecken, wenn wir die Wii-FB nach vorne bewegen, oder flattern, wenn wir mit Fernbedienung und Nunchuk fuchteln. Und Nintendo könnte so viele andere schöne, neue Ideen einbauen, die wir uns jetzt noch gar nicht vorstellen können!

MARIO PARTY 9

Der letzte Teil der Reihe stammt noch aus den Anfangstagen der Wii. Zugegeben, wir meckern dauernd über die ewigen Minispiel-Sammlungen auf der Konsole, aber sehen wir es doch mal so: Wenn die Minispiel-Sammlungen sowieso kommen, dann dürfen es wenigstens gute sein – und auf ein **Mario Party 9** würde das zutreffen! Was wir dabei auf gar keinen Fall vermissen wollen, ist ein Online-Modus, denn nicht jeder hat Nintendo-begeisterte Bekannte im näheren Umkreis, die regelmäßig mitspielen. Und es ist eine Tatsache, dass es leider kaum Spaß macht, allein gegen den Computer zu zocken! Für solche Offline-Spieler ist **Mario Party** nur bedingt geeignet. Außerdem hatten die Entwickler von Hudson Soft bisher ja genug Zeit, um sich neue Minispiele, neue Spielbretter und lustige Änderungen im Spielverlauf auszudenken. Und bitte bloß nicht zu sehr auf Fuchtelei hinarbeiten! Klar, ein paar Wii-spezifische Elemente müssen in der Steuerung natürlich enthalten sein, aber zu großen Teilen sollten die Minispiele zumindest optional auch mit der klassischen Tasten-Methode gesteuert werden, das können wir „alten Hasen" nämlich besser. Aber was wollen wir eigentlich? Bei **Mario Kart Wii** hat's ja prima geklappt, warum sollte es also bei **Mario Party 9** nicht auch so sein?

MARIO & LUIGI Wii

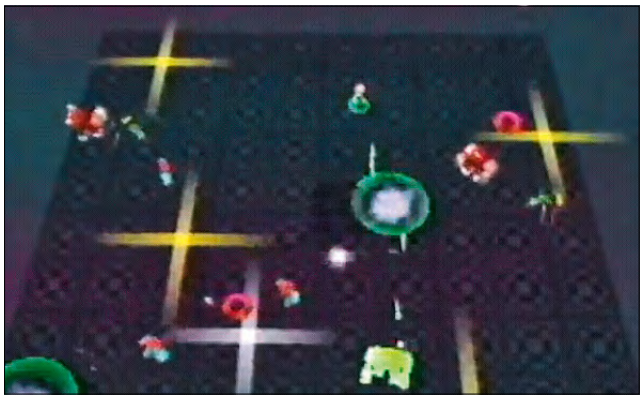
Bereits drei Teile der Rollenspielreihe **Mario & Luigi** erschienen erfolgreich für Game Boy Advance und Nintendo DS, der letzte gerade erst im vergangenen Herbst. Eigentlich also noch viel zu früh, um schon wieder um Nachschub zu betteln. Allerdings wird's doch nun wirklich mal Zeit für ein Mario-RPG auf der Wii, zumal **Super Paper Mario** ja eher ein Jump & Run mit RPG-Elementen ist. Vor allem können wir uns eine neuartige Steuerung vorstellen, bei der die Wii-FB für Mario zuständig ist, ein eingestecktes Nunchuk kontrolliert hingegen Luigi. Ihr könntet dann zusammen mit einem Kumpel zocken, wobei jeder von euch einen der beiden Klempnerbrüder übernimmt. Seid ihr allein, nehmt ihr einfach Wii-FB in die eine und Nunchuk in die andere Hand, das klappt bei anderen Spielen ja auch. Dazu dann noch eine lustige Story um Bowser, Peach und die anderen, schon hätten wir einen neuen Mario-Rollenspiel-Hit für die Wii!

ROBOTRON 64

Die Musik dieses Ballerspiels klingt nach Scooter – aber das Gameplay ist so tiefsinnig wie ein Michael-Wendler-Schlager!

Die Geschichte dieses Actionspiels begann bereits Ende 1996, als es in einem Kaufhaus-Prospekt zum Start des Nintendo 64 in Deutschland angekündigt wurde. In die Läden gelangte **Robotron 64** allerdings erst eineinhalb Jahre später. Der Grund ist so banal wie einleuchtend: Kein Hersteller wollte es im Programm haben! So wechselten munter die Vertriebspartner, bis sich GT Interactive erbarmte und das Machwerk in die Läden brachte. Heute ist GT Interactive pleite – warum wohl? Man weiß es nicht genau. Dafür können wir mit Sicherheit sagen: Stumpfer als **Robotron 64** geht's nicht mehr. Ziel des Spiels ist es, auf einem viereckigen Feld (das bis auf die Farbgebung immer gleich aussieht!) anrückende Gegner mittels Laserknarre abzuwehren, wahlweise alleine oder mit einem Kumpel. Wer sich selbst foltern möchte, darf sogar zwei Controller anschließen und mit den jeweiligen Analogsticks gleichzeitig laufen und schießen. Der (gar nicht mal so schlechte) Techno-Soundtrack bleibt immer gleich, das stumpfe Gameplay leider auch. So war **Robotron 64** der gescheiterte Versuch, das Genre der Arcade-Spiele wiederzubeleben – in einer Zeit, als diese längst niemand mehr haben wollte.

Christoph meint:
*„Ich habe **Robotron 64** gespielt, da saßen vier Leute um mich herum. Nach fünf Minuten war nur noch einer übrig – ich selbst! Das ist aber egal, da die Levels sowieso dermaßen einfach gestrickt sind, dass man sie ohne nennenswerten Lebensverlust meistern kann. Denn mehr als triste Bodenfläche und mies animierte Gegner gibt's nicht. So ist der Wiederspielwert auf äußerst geringem Niveau. Doof auch: Die Gegner bewegen sich furchtbar lahm – da komm ich ja morgens schneller aus dem Bett!“*



WARIOS SINNLOS-WISSEN SPEZIAL

**Auweia, Wario hat Hyrule auf den Kopf gestellt!
Diesmal präsentiert er euch unnütze Zelda-Fakten.**

Fakt # 285: Die Handwerker aus **Ocarina of Time** wurden nach den Beatles benannt, von denen Shigeru Miyamoto Fan ist.

Fakt # 286: Auf den Kopfbedeckungen der beiden Hexen Koume und Kotake aus **Ocarina of Time** befinden sich Schriftzeichen, die erst mit **The Wind Waker** eingeführt wurden. Entschlüsselt man diese, steht dort schlicht „Koume“ und „Kotake“.

Fakt # 287: Vaati aus **The Minish Cap** benutzt dieselben Sprachsamples wie der Maskenhändler aus **Majora's Mask**.

Fakt # 288: **A Link to the Past** ist bisher das einzige **Zelda**-Spiel, in dem man gewöhnliche Menschen (die Soldaten) töten kann.

Fakt # 289: Der erste Satz, der jemals von Link gesprochen wurde, lautet „I found a mirror under the table“. Die Textzeile wurde so in **Zelda II: The Adventure of Link** eingeblendet.

Fakt # 290: Wenn man in **Ocarina of Time** und **Majora's Mask** eine Karte findet und diese genauer betrachtet, bemerkt man, dass es sich um die Karte von Dodongos Höhle handelt.

Fakt # 291: Link hat eine Stimme! In **Ocarina of Time** wurde er als Erwachsener von Nobuyuki Hiyama und als Kind von Fujiko Takimoto synchronisiert, die übrigens eine Frau ist! In **The Wind Waker** ruft er sogar „Come on!“.

Fakt # 292: Shigeru Miyamoto gilt als Erfinder der **Zelda**-Serie. Seine zwei Kinder interessieren sich trotzdem nicht für Videospiele.

Fakt # 293: Im **Zelda**-Anime von 1990 kommt eine kleine, nervige Fee vor. Sie heißt aber nicht Navi, sondern Sprite.

Fakt # 294: In **A Link to the Past** kann man den Chris-Houlihan-Raum finden. Chris war der Sieger bei einem amerikanischen Gewinnspiel und hatte deshalb die Ehre, in dem Spiel erwähnt zu werden.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Als Videospielheld hui, als Cartoon-Star pfui? Welche Serien haben den Weg in die Glotze geschafft?

↑ SUPER MARIO BROS. SUPER SHOW!

War die **Mario**-Trickserie eine Besonderheit im Fernsehen, die man nicht verpassen durfte? Mitnichten! Die knapp halbstündigen Folgen boten allenfalls Durchschnitt, was den Zeichenstil und die erzählerische Qualität betreffen. Aber die Slapstick-Einlagen mit Danny Wells (*1941) und Lou Albano (1933-2009) retteten die **Super Show!** aus der Mittelmäßigkeit – denn die beiden Schauspieler waren zu jeder Zeit mit Begeisterung bei der Sache! Regelmäßige Auftritte von Stars und Sternchen sorgten zudem für Überraschungen.

↓ THE LEGEND OF ZELDA

Was könnte man aus **Zelda** für einen tollen Anime machen! In der 13-teiligen Zeichentrickserie von 1991 hat man es jedenfalls NICHT richtig gemacht! Statt epischer Abenteuer erleben wir Link als tagträumenden Tollpatsch, der einmal pro Folge erfolglos versucht, Zelda zu küssen. Zitat aus der Serie: „Ich tuuuuu mein Bestes, Prinzessin!“ Das Beste, was ihr damals tun könnt, war ausschalten!

↑ CAPTAIN N: THE GAME MASTER

Als der 15-jährige Kevin Keene NES zockt, wird er plötzlich in die Konsole hineingezogen und landet in Videoland, wo er auf Prinzessin Lana trifft. Kevin soll ihr helfen, Videoland zu beschützen. Zum Team gehören Simon Belmont aus **Castlevania**, Mega Man und Kid Icarus, außerdem haben Link und Samus Gastauftritte. Man sieht den 22-minütigen Folgen jedoch an, dass sie mit geringem Budget produziert wurden.

↑ POKÉMON

Mit bisher über 600 Folgen und 12 Kinofilmen ist **Pokémon** der mit Abstand langlebigste Nintendo-Anime. Los ging's bei RTL II am 1. September 1999 um 14:45 Uhr: Ash Ketchum hat verschlafen und kommt zu spät zur Pokémon-Auswahl bei Professor Eich. Daher sind Bisasam, Glumanda und Schiggy schon vergeben, sodass für Ash nur noch Pikachu bleibt. Inzwischen wirkt die Serie aufgrund der immergleichen Auftritte von Team Rocket oft langweilig, die Kinofilme hingegen sind jedes Jahr aufs Neue spannend bis zum Schluss und auch die Serie hat nach wie vor ihre Pflicht-Episoden.

↓ DONKEY KONGS ABENTEUER

Schon der Sendeplatz hätte uns zu denken geben müssen: Morgens um 9:40 Uhr wurde **Donkey Kongs Abenteuer** im Programmrahmen **Ravensburger TV** von Super RTL anfangs ausgestrahlt. Später liefen die 23-minütigen Folgen auch beim Privatsender Das Vierte. Doch die unbeholfenen Animationen und die hanebüchenen Geschichten, in denen es meistens um die Kristall-Kokosnuss ging, raubten diesem Cartoon jeglichen Charme. Bezeichnend für die miese Qualität: King K. Rool hieß in der Serie King Kroko. Was sollte das?

Schon nach einer Stunde Spielzeit landet ihr im Gemach von Al Katzone: Er ist der Endboss!

CHIP & DALE: RESCUE RANGERS

NES Al Katzone wandelt auf den Spuren von Dr. Wily!

Normalerweise hüten wir uns, den Endgegner eines Spiels im Heft abzudrucken. Diesmal brechen wir unseren Vorsatz, denn wer sollte die Rettungstruppe sonst bedrohen, wenn nicht Al Katzone? Das erste NES-Abenteuer mit den sogenannten Rittern des Rechts (in den USA: **Rescue Rangers**) ist kein Allerwelts-Jump&Run, sondern besticht mit kreativen Levels und einem fabelhaften Zweispielermodus: Ein Spieler steuert Chip, der andere Chap (im Original lautet sein Name Dale). Offensichtliche Parallelen zu einem gewissen 8-Bit-Actionhelden sind nicht etwa zufällig, sondern lassen sich plausibel begründen: Capcom übernahm das technische Grundgerüst sowie die Steuerung aus seiner **Mega Man**-Serie. Nur ein Aspekt des Spiels ist Capcom-untypisch nicht gelungen: Profis haben in einer Stunde alles gesehen, was das Spiel zu bieten hat. Der zweite Teil knüpfte 1993 nicht ganz an die Erfolge des Erstlings an.

Christoph meint: *„Die Ritter des Rechts – das sind Chip, Chap, Samson, Trixi und Summi. Doch wenn man die Trickserie nicht kennt, sondern nur das Videospiel, könnte man vermuten, dass nur Chip und Chap dabei sind. Die übrigen drei Helden spielen lediglich eine untergeordnete Rolle – sie kommen nur alle paar Minuten als Helferlein, die sich in Kisten verstecken, zum Einsatz. Bis auf diesen Lapsus gefällt mir das erste Abenteuer der Rettungstruppe ausgesprochen gut. Im Gegensatz zu* ***Mega Man*** *darf man sogar kooperativ spielen – ein großer Trumpf. Der 1993 erschienene Nachfolger gehört zu den seteneren NES-Spielen, denn die Hardware war zu diesem Zeitpunkt einfach schon zu betagt.“*

DIE POKÉMON-FORMEL

Text | Stephan Gerner Pokébälle werfen, Pokémon trainieren, Arenaleiter besiegen – feste Bestandteile von Pokémon, die jeder kennt! Aber aus welchen wichtigen Elementen besteht die Reihe sonst noch?

DOPPELKÄMPFE

ZUM ERSTEN MAL IN: POKÉMON RUBIN & SAPHIR

Früher war die Sache einfach: Zwei Pokémon standen sich im Kampf gegenüber und schleuderten sich gegenseitig ihre Angriffe um die Ohren. In Hoenn war es zum ersten Mal möglich, zwei Pokémon gleichzeitig in den Kampf zu schicken, nachdem dieses Prinzip bereits drei Jahre zuvor in einer Anime-Episode aus der zweiten Staffel erprobt wurde. Das GameCube-Adventure **Pokémon Colosseum** besteht sogar fast ausschließlich aus Doppelkämpfen; und diese ermöglichen ganz neue Strategien. Beispielsweise könnt ihr mit der Attacke Erdbeben beide gegnerischen Pokémon auf einmal treffen, jedoch auch euer eigenes zweites Pokémon. Dieses kann allerdings Fliegen einsetzen, um so dem Sturz auf den Boden zu entgehen.

SHINYS

ZUM ERSTEN MAL IN: POKÉMON GOLD & SILBER

Bei Sammlern besonders begehrt sind die sogenannten Shinys, die es seit **Gold & Silber** gibt. Der Grund dafür: Sie sind wahnsinnig selten! Nur durchschnittlich jedes 8.192. Pokémon, das euch begegnet, ist ein Shiny, hat also eine andere Farbe. Die einzige Ausnahme ist das rote Garados am See des Zorns, das jedes Mal zuverlässig als Shiny erscheint. Auf den Spielverlauf wirkt es sich zwar nicht aus, ob ein Pokémon ein Shiny ist oder nicht, allerdings sind ungewöhnlich gefärbte Pokémon trotzdem das Schmuckstück für jede Pokémon-Sammlung. Schließlich sieht so ein goldenes Endivie richtig edel aus, während ein schwarzes Glurak einfach nur cool wirkt. Und ein pinkfarbenes Kyogre … nun ja, warum eigentlich nicht?

SAFARIZONE

ZUM ERSTEN MAL IN: POKÉMON ROT & BLAU

In der Safarizone verstecken sich oft einige besonders seltene Pokémon und es ist gar nicht so einfach, sie zu fangen, denn das Problem ist, dass ihr keine eigenen Pokémon mit in die Safarizone nehmen dürft. Ihr könnt die wilden Pokémon lediglich mit Futter ködern oder mit Steinen bewerfen, aber richtig schwächen könnt ihr sie nicht, bevor ihr den Parkball werft. Obendrein kostet die Safarizone 500 PokéDollar Eintritt und nach 500 Schritten müsst ihr sie wieder verlassen – was in **Rot & Blau** ein Fiasko war, denn tief in der Safarizone war die dringend benötigte VM Surfer versteckt, die nur sehr schwer im Rahmen dieser 500 Schritte zu erreichen war. In **Gold & Silber** musste die Safarizone leider aussetzen, ansonsten war sie in jedem Pokémon-Abenteuer in einer neuen Variante enthalten. Stressig war dabei vor allem das Großmoor aus **Diamant & Perl**, wo ihr alle paar Schritte im Sumpf stecken geblieben seid.

EVENT-POKÉMON

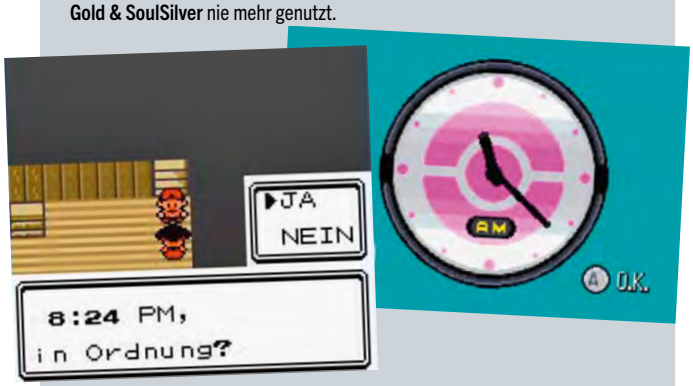
ZUM ERSTEN MAL IN: POKÉMON ROT & BLAU

In jedem Pokémon-Spiel gibt es mindestens ein Pokémon, das ihr nicht im normalen Spielverlauf fangen könnt. In **Rot & Blau** war das beispielsweise Mew, das geheimnisvolle 151. Monster, das im November 2000 von Nintendo verteilt wurde. Seit 2004 finden regelmäßig die Pokémon Days statt, auf denen fast jedes Mal ein seltenes Pokémon verteilt wird – oder auch nur ein seltenes Item, das den Zugang zu den seltenen Pokémon gewährt. 2004 spendierte uns Nintendo beispielsweise das Äon-Ticket, mit dem ihr in **Rubin & Saphir** eine Insel erreichen konntet, auf der Latios beziehungsweise Latias lebt, fangen müsst ihr es allerdings selber. Teilweise schalten die erhaltenen Event-Pokémon auch neue Spielinhalte frei. Mit dem Regigigas, das es gerade erst 2009 auf dem Pokémon Day gab, entriegelt ihr in **Platin** drei versteckte Höhlen. Für **HeartGold & SoulSilver** wird es demnächst ein spezielles Celebi geben, das euch auf eine Reise in die Vergangenheit mitnimmt, die euch die Vorgeschichte von Team-Rocket-Boss Giovanni veranschaulicht.

ECHTZEIT

ZUM ERSTEN MAL IN: POKÉMON GOLD & SILBER

„Kannst du mir sagen, wie spät es ist?“ Mit diesem Satz begrüßt euch Professor Eich in **Gold & Silber**, woraufhin das Einstellen der Uhrzeit beginnt. Wobei die Uhr direkt in der Batterie des Spielmoduls integriert ist, da der Game Boy Color im Gegensatz zum Nintendo DS noch keinen eigenen Zeitmesser enthielt. Jedenfalls beeindruckte das Spiel mit vielen zeitabhängigen Ereignissen – angefangen damit, dass es in der Spielwelt hell oder dunkel war, je nachdem ob ihr am Tag oder in der Nacht gezockt habt. Manche Pokémon waren nur zu bestimmten Tageszeiten anzutreffen, das Eulen-Pokémon Hoot-Hoot beispielsweise sucht ihr in der Mittagshitze vergeblich. Selbst Wochentage werden beachtet, so findet das Käferturnier nur am Dienstag, Donnerstag und Samstag statt. Spätere Editionen hatten zwar größtenteils auch eine mitlaufende Uhr, so umfassend wie in **Gold & Silber** wurde diese allerdings bis **HeartGold & SoulSilver** nie mehr genutzt.



SPIELHALLE

ZUM ERSTEN MAL IN: POKÉMON ROT & BLAU

Prismania City ist vielleicht nicht gerade Las Vegas, dennoch findet ihr dort ein Spielkasino. Nachdem ihr den Münzkorb gefunden habt, könnt ihr euch an die Automaten wagen und versuchen, drei gleiche Symbole zu erspielen, was euch virtuelle Münzen beschert. Diese könnt ihr gegen TMs und in manchen Editionen auch gegen seltene Pokémon eintauschen. In **Rot & Blau** war beispielsweise Porygon ausschließlich als Preis in der Spielhalle erhältlich. Die Enttäuschung folgte dann in der **Platin**-Edition: Aus Jugendschutzgründen (!) wurden die Spielautomaten aus dem Spiel entfernt! Zwar gibt es das Kasino immer noch, allerdings könnt ihr dort nicht mehr an den Walzen drehen. Stattdessen erhaltet ihr einfach eine zufallsbedingte Anzahl an Münzen, nachdem ihr einen einarmigen Banditen „angesprochen“ habt. Lobenswert, dass man die Kids nicht zu früh ans Glücksspiel heranführen will, aber man kann’s auch übertreiben!

KAMPFZONE

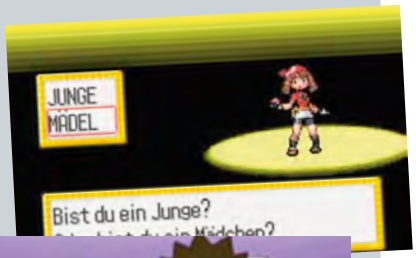
ZUM ERSTEN MAL IN: POKÉMON SMARAGD

Verhältnismäßig neu ist die Kampfzone, erst in der **Smaragd-Edition** war sie zum ersten Mal enthalten, nachdem es in den vorangegangenen Editionen lediglich den Duellturm gab, der übrigens zum Bestandteil der Kampfzone wurde. Wie der Name schon vermuten lässt, geht es hier ausschließlich um Kämpfe – und die sind zum Großteil etwas für die Profis unter den Pokémon-Trainern, denn die besonders starken Legendäros sind ebenso untersagt wie der Einsatz von Items. Stattdessen hat jedes der zahlreichen Turniere seine eigenen fiesen Regeln. Mal entscheiden die Pokémon selbst, welche Attacken sie einsetzen wollen, mal tretet ihr nur gegen Pokémon eines bestimmten Typs an, mal müsst ihr gar mit Leih-Pokémon vorliebnehmen! Am Ende jedes Turniers müsst ihr gegen die sogenannten Kampfkoryphäen antreten, bei denen es sich um besonders starke Pokémon-Trainer handelt, gegen die jeder Arenaleiter alt aussieht. Als Lohn für die Mühe erhaltet ihr GP (Gewinnpunkte), die ihr in seltene Items umtauschen könnt. In **Diamant & Perl** wurde die Kampfzone leider entfernt, erst in der **Platin-Edition** war sie wieder enthalten. Außerdem war der Kampfzone auch die 9. Staffel der Anime-Serie gewidmet.

WEIBLICHE SPIELFIGUR

ZUM ERSTEN MAL IN: POKÉMON KRISTALL

Gleichberechtigung der Geschlechter muss sein! Bis einschließlich **Gold & Silber** musstet ihr zwangsweise mit einem männlichen Trainer durch die Pokémon-Welt streifen, in der **Kristall-Edition** stand euch erstmals auch eine Trainerin zur Auswahl: Marina ist das weibliche Gegenstück zu Jimmy, dem männlichen Trainer aus **Gold & Silber**. Allerdings unterscheiden sich die beiden nur optisch voneinander, auf den Spielverlauf wirkt es sich hingegen nicht aus, ob ihr als Junge oder als Mädchen unterwegs seid. Später bekam die weibliche Spielfigur aus den jeweils aktuellen Editionen auch immer eine Hauptrolle im Anime. So löste Maike aus **Rubin & Saphir** ab der 6. Staffel Misty als Ashs ewige Begleiterin ab. Mit der 10. Staffel übernahm dann Lucia aus **Diamant & Perl** diese Rolle. Die weibliche Spielfigur in **HeartGold & SoulSilver** heißt übrigens Kotone. Ob und wann sie im Anime in Erscheinung tritt, wird die Zukunft zeigen.



WAS WIRD EIGENTLICH AUS ... DONKEY KONG?

Text | Christoph Kraus

Wie hat sich Donkey Kongs Karriere in all den Jahren entwickelt? Hier prüfen wir den Lebenslauf des allseits bekannten Krawattenträgers!

Hier sehen wir Donkey Kong als Gast in **Mario Golf: Toadstool Tour** (GameCube). In letzter Zeit hat er kaum noch große Hauptrollen bekommen. Woran liegt's?

Die Karriere von Donkey Kong lässt sich in vier Phasen einteilen: Nach seinem Videospieldebüt 1981 im gleichnamigen Automaten galt er als aufsteigendes Sternchen. Das britische Studio Rareware verhalf ihm Mitte der Neunziger mit der **Donkey Kong Country**-Reihe zum Superstar-Status. Der Verkauf der Spieleschmiede führte anschließend dazu, dass „DK", wie er von vielen Fans liebevoll genannt wird, langsam, aber sicher an Ruhm verlor. Heute ist er meist als stiller Teilnehmer in Marios Sportspielen anzutreffen – etwa als Golfer, Fußballer, Tennisspieler, Rennpilot oder Partygast. Dennoch hat Donkey Kong kaum an Anziehungskraft verloren: Durch seine charmante, bisweilen etwas tollpatschige Art ist er bei den Spielern nach wie vor sehr beliebt. Und das, obwohl seine Glanzzeit als Pixel-Promi schon etliche Jahre zurückliegt. N-ZONE analysiert Donkeys Werdegang und skizziert drei mögliche Szenarien, wie seine Karriere weitergehen könnte.

DAS COMEBACK RUFT!

Wie geht der Lebenslauf von Donkey Kong weiter? N-ZONE skizziert drei mögliche Szenarien.

1. Weiterhin stiller Teilnehmer

Die Spieler haben sich längst daran gewöhnt, dass Donkey Kong zwar ein charmanter, lustiger Charakter ist, aber eben nicht die erste Geige in Videospielen spielt. Das bedeutet, dass Nintendo ihn weiterhin einsetzt, wenn es ums Auffüllen von Charakter-Auswahlmenüs geht. Ob **Mario Golf**, **Mario Kart** oder **Mario Tennis**: Zwischen Waluigi, Wario und Toadette ist immer ein Platz für Donkey Kong! Von Zeit zu Zeit darf der Affe ruhig auch eigene (kleinere) Abenteuer erleben – hauptsächlich in den Genres Knobel- und Geschicklichkeitsspiel.
Aussichten, dass dieses Szenario eintritt: HOCH

2. Besinnung auf seine Stärke von einst

Dies könnte nicht von heute auf morgen geschehen und setzt hohe finanzielle Investitionen voraus: Falls Nintendo ein Interesse daran hat, Donkey Kong als Jump&Run-Star wiederzubeleben, müsste sich erst ein Studio finden, das diese Vision teilt. Skip, die Macher von **Chibi-Robo!** und **Captain Rainbow**, haben immerhin Erfahrung im Erschaffen von Comicwelten, allerdings ist das Studio sehr japanisch geprägt. Da ein Rückkauf von Rareware unwahrscheinlich ist, müsste Nintendo die Sache im Idealfall selbst in die Hand nehmen.
Aussichten, dass dieses Szenario eintritt: NIEDRIG

3. Der Typ für den harten Kern

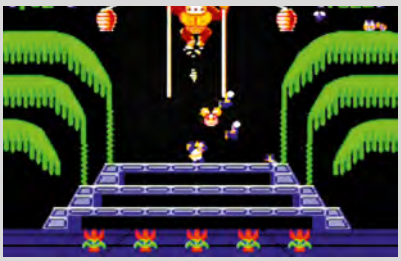
Capcom zielt mit **Mega Man 9** und **Mega Man 10** auf den harten Kern der Actionspiel-Fans ab. Konami setzt mit **Castlevania: The Adventure ReBirth** auf eine ähnliche Zielgruppe – also Spieler, denen die modernen 3D-Teile zu abgedreht und zu weit vom Serienursprung abgewichen sind. Dies wäre die Chance für Nintendo, etwa ein **Donkey Kong Country 4** für WiiWare oder **Donkey Kong Land 4** für DSiWare bzw. Nintendo DS in Auftrag zu geben. Rareware hat jüngst bestätigt, dass die Handheld-Abteilung derzeit an keinem festen Projekt arbeitet, aber prinzipiell für Entwicklungen zur Verfügung steht. Fragt sich bloß: Ist die potenzielle Zielgruppe immer noch so hoch, um das (vermutlich nicht gerade günstige) Projekt zu rechtfertigen? Wir gehen nicht davon aus.
Aussichten, dass dieses Szenario eintritt: NIEDRIG

DONKEY KONG: DIE VIER PHASEN SEINER KARRIERE

A 1981-1994

AUFSTEIGENDES STERNCHEN

Donkey Kongs erste Hauptrolle war in Wirklichkeit gar keine: Zwar wurde der 1981 veröffentlichte Spielautomat nach ihm benannt, aber nur ein gewisser Jumpman – der später Mario getauft wurde – war selbst spielbar. Der Primat fungierte stattdessen als Widersacher, der einen nicht zur Neige gehenden Vorrat an Fässern herabstieß, um den pummeligen Handwerker am Weiterkommen zu hindern. Donkeys Videospieldebüt war aus mehrerlei Gründen enorm wichtig für Nintendo: Einerseits rettete es die US-Niederlassung des japanischen Konzerns vor dem finanziellen Ruin, außerdem etablierte es auf einen Schlag gleich zwei Charaktere, die in den Folgejahren noch hohe Popularität erlangen sollten: Super Mario und DK! Zwei Nachfolgespiele, **Donkey Kong Junior** und **Donkey Kong 3** (siehe Bild), wurden 1982 und 1983 veröffentlicht, waren in puncto Gameplay aber bei Weitem nicht mehr so frisch wie das Original. Mit der Serien-Auskopplung **Donkey Kong Jr. Math** versuchte Nintendo darüber hinaus, das Affen-Universum mit einem Lernspiel zu verknüpfen – allerdings mit überschaubarem Erfolg.



B 1994-1999

SUPERSTAR AUF DEM HÖHEPUNKT SEINER KARRIERE

Nach seinen NES- und Automatenspielen wurde es sehr still um Donkey Kong. Als sein Ruhm vollkommen zu verblassen drohte, schickte ihn Nintendo zunächst als Fahrer in **Super Mario Kart** auf die Rennpiste. Außerdem erlebte er 1994 ein Abenteuer auf dem Game Boy: **Donkey Kong** war allerdings trotz identischen Titels keine 1:1-Umsetzung des ersten Teils, sondern eine komplett neue Spielidee, die später unter dem Namen **Mario vs. Donkey Kong** (GBA, DS, DSiWare) fortgeführt wurde. Doch das gigantische Comeback stand da erst bevor! Bei einer Stippvisite erfuhr ein Angestellter von Nintendo of America, dass Rare an einer 3D-Darstellung von Spielfiguren werkelte. Das Potenzial für einen weltweiten Erfolg erkannte er sofort! Und schon wurde viel Geld in moderne Supercomputer investiert, um die Programmierung voranzutreiben. Doch bevor das Spiel Ende 1994 in die Läden kam, stand das Team vor großen Schwierigkeiten:
Weil die fortgeschrittenen PCs gigantische Rechenleistungen vollbringen mussten, herrschten teilweise bis zu 35 Grad Celsius, sodass konstant gekühlt werden musste (Quelle: Nintendo Power, Ausgabe 64). Doch am Ende lief alles glatt. Selbst die hohen Entwicklungskosten wurden sofort wieder eingespielt!

C 2000-2005

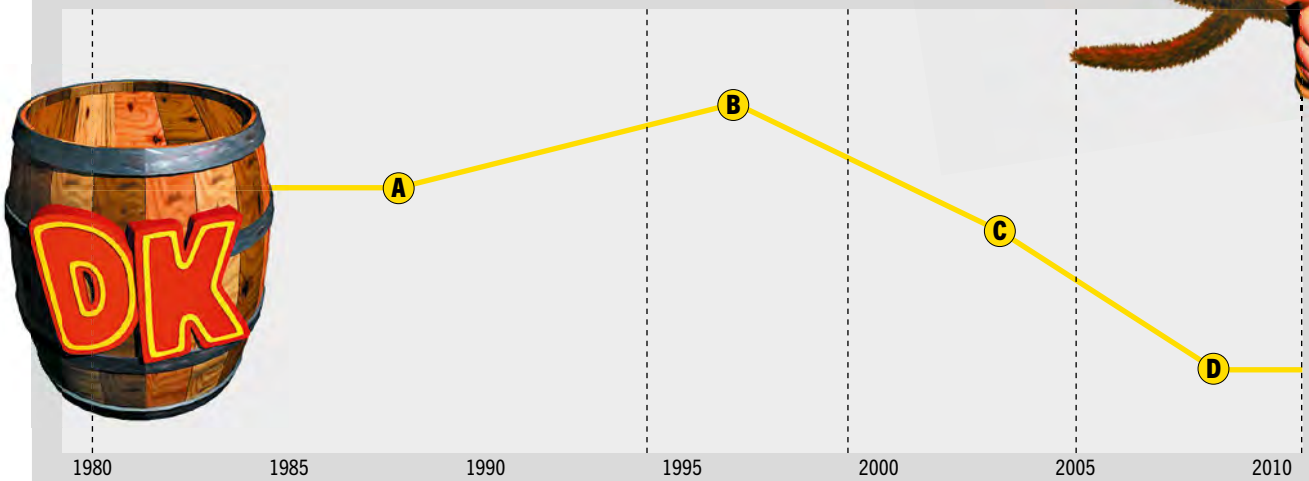
SUPERSTAR IM SINKFLUG

Nachdem **Donkey Kong 64** die Affenfamilie mit sehr großem Erfolg ins 3D-Zeitalter hievte, begann DKs Popularität allmählich zu bröckeln: Ein Nachfolger stand vorerst nicht zur Debatte, selbst weitere N64-Spiele mit dem Power-Primaten wurden nicht angekündigt. Einzig Auftritte in **Mario Tennis**, **Mario Golf**, **Mario Kart 64**, **Super Smash Bros.** und **Mario Party 1-3** ließen erkennen, dass Nintendo nach wie vor Interesse daran hatte, Donkey Kong nicht als Charakter aufzugeben. Doch genau das stand zu befürchten, nachdem die Entwicklung des angekündigten Rennspiels **Donkey Kong Racing** vorzeitig eingestellt und **Barrel Blast** (finaler Titel: **Donkey Kong Jet Race**) vom GameCube auf die Wii verschoben wurde. Einzig die **Donkey Konga**-Musikspielserie, die in Europa aus zwei und in Japan aus drei Teilen besteht, sowie das mit Plastiktrommeln spielbare Jump & Run **Donkey Kong Jungle Beat** bekräftigten, dass der Affe nach wie vor zum festen Stamm der Nintendo-Maskottchen gehört. Die niedrigen Verkaufszahlen belegen bedauerlicherweise, dass die DK-Fans nicht mehr so zahlreich sind wie früher.

D 2006-2010

STILLER TEILNEHMER

Erinnert ihr euch an euer letztes **Donkey Kong**-Spiel, das ihr mit Feuereifer gezockt habt? **Donkey Kong Country 3**? **Donkey Kong 64**? Wir müssen leider mit Enttäuschung feststellen, dass die Zeiten der Affen-Abenteuer, die man unbedingt haben muss, vorbei sind. Sowohl das Geschicklichkeitsspiel **DK: King of Swing** als auch der Nachfolger **DK: Jungle Climber** boten zwar eine unterhaltsame Knobelei, hätten aber genauso gut mit einem anderen Charakter funktioniert. Auch in **Mario vs. Donkey Kong** erleben wir den Primaten nicht gerade in seiner stärksten Rolle. Und das jüngst veröffentlichte **Jungle Beat** ist lediglich eine an die Wii angepasste Umsetzung eines vier Jahre alten GameCube-Spiels. Wir halten also fest: Nintendo hat einen starken, beliebten Charakter, dessen Potenzial in letzter Zeit aber viel zu selten ausgeschöpft wurde. Mit ein bisschen Kreativität und dem richtigen Entwickler an der Seite (so wie damals Rareware) könnte Donkey wieder zu alter Kraft zurückfinden. Ob's passiert?



DIE WAHRHEIT
ÜBER DIE VERSCHOLLENEN VIRTUAL-CONSOLE-HITS

Text | Christoph Kraus Enthält uns Nintendo absichtlich bestimmte Spiele im Wii-Shop-Kanal vor? Wir haben recherchiert und gehen der Sache auf den Grund.

DIE MÜSSEN HER!

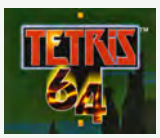
Es gibt kuriose und seltene Spiele, die aufgrund einer ganz bestimmten Idee für die Virtual Console wie geschaffen sind. Die besten stellen wir euch hier vor.

Final Fantasy IV/V/VI (SNES)

Wenn das nächste Hanabi-Festival ansteht (so heißt das Event, wenn in Europa unveröffentlichte Spiele auf die Virtual Console kommen), wünschen wir uns sehnlichst den vierten, fünften und sechsten **Final Fantasy**-Teil. Dass dies nicht bloß ein Wunschtraum ist, sondern auch tatsächlich geschehen könnte, zeigt sich darin, dass es sogar schon jeweils englisch lokalisierte Versionen gibt. Und zwar auf der **Final Fantasy Anthology** für PSone. Die Umsetzung wäre für Square Enix also relativ leicht zu handhaben.

Hey you, Pikachu!

Das von Ambrella entwickelte Kinder-Abenteuer, in dem man via Nintendo-64-Mikrofon mit Pikachu kommuniziert, ist definitiv nicht der Weisheit letzter Schluss. Sowohl spielerisch als auch in puncto Spracherkennung zehren deutliche Defizite an der Motivation der Spieler. Aber dank WiiSpeak-Mikrofon wäre **Hey you, Pikachu!** immerhin ein möglicher Kandidat fürs nächste Hanabi-Festival.

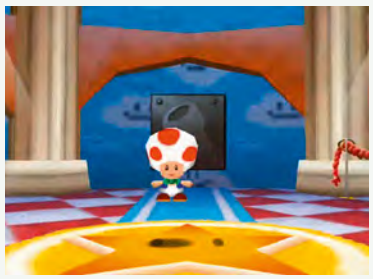


Tetris 64 (N64)

Wenn der Vitality Sensor in diesem Jahr auf den Markt kommt, ist auch eine Veröffentlichung von **Tetris 64** denkbar. Das Puzzle mit den herabpurzelnden Steinchen misst nämlich ebenfalls den Puls des Spielers, um dann die Fallgeschwindigkeit zu erhöhen oder zu verlangsamen. Allzu schwierig wäre eine Umsetzung übrigens nicht, denn das Spiel bot schon in Japan englische Bildschirmtexte.

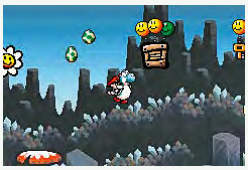
Yoshi's Safari (SNES)

Die Wii-Fernbedienung ist im Prinzip eine zeitgemäße Version des Zappers und des Super Scopes, also der Lightguns aus der NES- und SNES-Generation. Das bedeutet, dass Nintendo theoretisch alle Ballerspiele von damals für die Wii umsetzen könnte – und zwar mit Wii-Zapper-Unterstützung. Allerdings würde dies einen zusätzlichen Programmieraufwand erfordern. Ob Nintendo sich darauf einlässt? Wir sind ausnahmsweise pessimistisch und tippen eher auf „Nein".



Mario Party (Nintendo 64)

Tüftelt Nintendo im stillen Kämmerlein an einer onlinefähigen **Mario Party**-Variante, die aus den Minispielen des ersten, zweiten und dritten Teils besteht? Das würde erklären, warum die Nintendo-64-Teile immer noch nicht im Wii-Shop-Kanal verfügbar sind. Ansonsten ist kein plausibler Grund dafür erkennbar, dass zumindest das Serienebüt noch nicht herunterladbar ist. Es gibt ja genug Fortsetzungen.



Yoshi's Island (SNES)

Warum wird uns das glorreiche Jump & Run mit Yoshi und Baby Mario so lange vorenthalten? Rechtliche Gründe können es nicht sein, denn allein Nintendo war und ist für das Spiel verantwortlich. Es dürfte eher daran liegen, dass die besten Hits in möglichst regelmäßigen Abständen erscheinen sollen und nicht alle Meilensteile auf einmal. Aber 2010 sollte es bitte schon kommen. Daumen drücken, liebe Yoshi-Freunde!

Secret of Evermore (SNES)

Die Tatsache, dass die Rollenspiele **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars** und **Secret of Mana** bereits für die Virtual Console verfügbar sind, beweist: Squaresoft hat ganz offensichtlich großes Interesse, die alten Super-Nintendo-Klassiker in den Wii-Shop-Kanal zu bringen. Daher ist auch der Weg für **Secret of Evermore** geebnet. Aber vielmehr fragen wir uns: Kommen auch die von Enix (vor der Fusion mit Squaresoft) veröffentlichten Rollenspiele **Terranigma** und **Illusion of Time**? Denkbar wäre es. Und absolut wünschenswert ist es auch, nicht wahr?

DIE KOMMEN NIE!

Es gibt geniale Spiele, die wegen eines ganz bestimmten Grundes mit hoher Wahrscheinlichkeit nie für die Virtual Console kommen werden. Und zwar diese hier!

Donkey Kong 64 (Nintendo 64)

Um Donkeys 3D-Debüt auf die Virtual Console zu bringen, müsste Nintendo das von Rare programmierte Automatenspiel **Jet Pac** gegen ein anderes austauschen. Doch der Aufwand, ein ebenbürtiges Ersatzspiel zu finden, scheint im Verhältnis zum zu erwartenden Erfolg sehr gering. Außerdem müsste noch die Rareware-Münze, die im Spiel zu finden ist, umbenannt werden.

Pokémon Stadium (Nintendo 64)

Ohne die Verbindung zu den Game-Boy-Editionen mittels Transfer Pak hat **Pokémon Stadium** wenig Sinn. Somit ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Arena-Keilerei jemals auf die Virtual Console kommt, sehr gering. Und da der Nintendo DS zwar Game-Boy-Advance-Module schluckt, aber nicht die alten Spiele, kann man auch durch nachträgliche Modifikationen am Spiel nichts mehr retten.

DuckTales (NES)

Dieses Disney-Abenteuer steht stellvertretend für die Masse an Spielen, die auf einer Lizenz basieren, sei es **Magical Quest starring Mickey Mouse**, **Die Schlümpfe reisen um die Welt** oder **Pinocchio**. Aufgrund längst abgelaufener Verträge dürften wir vergeblich auf eine Veröffentlichung im Wii-Shop-Kanal hoffen. Dass ein Hersteller extra dafür seine Lizenzen auffrischt, ist extrem unwahrscheinlich.

Turok 2: Seeds of Evil (Nintendo 64)

Ähnliches gilt für Spiele, die von einem Hersteller vertrieben wurden, den es heute nicht mehr gibt. Beispiele: **Extreme-G** und **Turok 2: Seeds of Evil** von Acclaim oder **NBA Hangtime** von Midway. Diese Spiele können erst dann im Wii-Shop-Kanal auftauchen, wenn ein Hersteller von heute die Veröffentlichungsrechte erwirbt. Das dürfte knifflig werden.

Diddy Kong Racing (Nintendo 64)

Als das ursprünglich fürs N64 veröffentlichte Rennspiel 2006 für den Nintendo DS umgesetzt wurde, tauschte Nintendo die Fahrer Banjo und Conker gegen Dixie und Kiddy Kong aus. Wollte Nintendo **Diddy Kong Racing** auf die Virtual Console bringen, müssten die Fahrer von einst abermals ausgewechselt werden. Aber das erfordert starke Eingriffe in den Programmier-Code. Ob sich diese lohnen?

Banjo-Kazooie/Banjo-Tooie (Nintendo 64)

Die in zeitgemäßer HD-Grafik überarbeiteten N64-Jump&Runs sind inzwischen für rund 14 Euro als Xbox-Live-Arcade-Spiele erhältlich. Da würde es nicht ins Schema passen, dass die Hüpfer auch für Virtual Console angeboten werden. Wir prognostizieren also: **Banjo-Kazooie** und **Banjo-Tooie** bleiben Xbox-exklusiv – obwohl sie seinerzeit von Nintendo vertrieben wurden. Rare ist und bleibt Herr über seine Maskottchen.

Karl-Heinz Rummenigge Player Manager (SNES)

Würdet ihr ein **FIFA** spielen, in dem Lothar Matthäus, Markus Babbel oder Andy Möller auf dem Rasen herumrennen? Na also. Aus ebendiesen Gründen ist es unwahrscheinlich, dass Retro-Spiele mit Aktualitätsbezug in den Wii-Shop-Kanal gelangen – etwa solche, die Basketball- oder Fußball-Lizenzen enthalten. Unser Beispiel: der Fußballmanager mit Karl-Heinz Rummenigge.

GESCHNITTEN!

Häufig genug hat Nintendo einzelne Virtual-Console-Spiele dezent modifiziert. Wir verraten euch, welche Elemente zensiert oder verändert wurden.

In der Originalversion des N64-Wellenrenners **Wave Race 64** sind Werbebanner der Firma Kawasaki am Rand platziert. Auf der Virtual Console wurden diese durch allgemeine Nintendo- und Wii-Banner ersetzt.

In der Originalversion von **The Legend of Zelda** heißt der Oberbösewicht Gannon. Auf der Virtual Console wird er Ganon (mit einem N) genannt.

In der Originalversion von **Punch-Out!!** verpasst man Mike Tyson am Schluss des Spiels eine Abreibung. Auf der Virtual Console (sowie in der zweiten NES-Auflage) ist Mr. Dream der letzte Kämpfer.

In der Originalversion von **Secret of Evermore** müssen die bösen Goblins rasch aufbrechen, damit sie die **Lindenstraße** im Fernsehen nicht verpassen. Auf der Virtual Console wollen sie Fußball gucken.

In der Originalversion von **Kid Icarus** flackert der Bildschirm am Ende des Spiels. Auf der Virtual Console leuchtet er zusätzlich rot. Außerdem funktionieren manche Passwörter nicht mehr.

In der Originalversion von **Mario Kart 64** lassen sich Bestzeiten in Form eines transparenten „Geistfahrers“ speichern. Auf der Virtual Console fehlt diese Funktion.

Euer Spieleberater für Wii und DS: **Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …**

MARIO & SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN

Wii – So peppt ihr eure Athleten und Sportgeräte gehörig auf!

Anzüge
Um neue Outfits für eure Athleten freizuschalten, müsst ihr fünf Goldmedaillen in einer beliebigen regulären oder einer Traumdisziplin sammeln. Es gelten dabei Einzelspieler-, Koop- und Sportfest-Modi.

Anzug	Wie schaltet man ihn frei?
Amys Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Amy.
Blazes Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Blaze.
Bowser Jr.s Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Bowser Jr.
Bowsers Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Bowser.
Daisys Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Daisy.
Donkey Kongs Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Donkey Kong.
Eggmans Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Eggman.
Knuckles' Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Knuckles.
Luigis Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Luigi.
Marios Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Mario.
Metal Sonics Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Metal Sonic.
Peachs Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Peach.
Shadows Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Shadow.
Silvers Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Silver.
Sonics Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Sonic.
Tails' Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Tails.
Vectors Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Vector.
Waluigis Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Waluigi.
Warios Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Wario.
Yoshis Anzug	Sammelt fünf Goldmedaillen mit Yoshi.

Mii-Athleten-Anzüge
Wer am liebsten mit seinem eigenen Mii spielt, kann sich selbst ein cooles Outfit verpassen. Wie ihr diese freispielt, verraten wir hier:

Anzug	Wie schaltet man ihn frei?
Bienen-Mario-Anzug	Kauft die schwarze Kundenkarte im geheimen Laden.
Charmy-Anzug	Kauft die goldene Kundenkarte im geheimen Laden.
Diddy-Kong-Anzug	Kauft die Platin-Kundenkarte im geheimen Laden.
Espio-Anzug	Kauft die schwarze Kundenkarte im geheimen Laden.
Knochentrocken-Anzug	Besiegt die Knochentrocken-Mannschaft in der Team-Sportfest-Disziplin Curling.
Knochen-Bowser-Anzug	Besiegt die Knochen-Bowser-Mannschaft in der Einzelspieler- oder Team-Sportfest-Disziplin Eishockey.
Omega-Anzug	Besiegt Omega in der Einzelspieler-Sportfest-Disziplin Eisschnelllauf.
Rouge-Anzug	Besiegt Rouge in der Einzelspieler- oder Team-Sportfest-Disziplin Eiskunstlauf.

Aufkleber
Hier haben wir die Herausforderungen aufgelistet, mit denen ihr neue Sticker für eure Sportgeräte freischalten könnt.

Aufkleber-Motiv	Wie schaltet man ihn frei?
Amy	Erreicht in allen Disziplinen mit Amy den ersten Platz.
Blaze	Erreicht in allen Disziplinen mit Blaze den ersten Platz.
Bowser	Erreicht in allen Disziplinen mit Bowser den ersten Platz.
Bowser Jr.	Erreicht in allen Disziplinen mit Bowser Jr. den ersten Platz.
Daisy	Erreicht in allen Disziplinen mit Daisy den ersten Platz.
Donkey Kong	Erreicht in allen Disziplinen mit Donkey Kong den ersten Platz.
Eggman	Erreicht in allen Disziplinen mit Eggman den ersten Platz.
Knuckles	Erreicht in allen Disziplinen mit Knuckles den ersten Platz.
Luigi	Erreicht in allen Disziplinen mit Luigi den ersten Platz.
Mario	Erreicht in allen Disziplinen mit Mario den ersten Platz.
Metal Sonic	Erreicht in allen Disziplinen mit Metal Sonic den ersten Platz.
Mii	Erreicht in allen Disziplinen mit eurem Mii den ersten Platz.
Peach	Erreicht in allen Disziplinen mit Peach den ersten Platz.
Shadow	Erreicht in allen Disziplinen mit Shadow den ersten Platz.
Silver	Erreicht in allen Disziplinen mit Silver den ersten Platz.
Sonic	Erreicht in allen Disziplinen mit Sonic den ersten Platz.
Tails	Erreicht in allen Disziplinen mit Tails den ersten Platz.
Waluigi	Erreicht in allen Disziplinen mit Waluigi den ersten Platz.
Wario	Erreicht in allen Disziplinen mit Wario den ersten Platz.
Yoshi	Erreicht in allen Disziplinen mit Yoshi den ersten Platz.

MARVEL SUPER HERO SQUAD

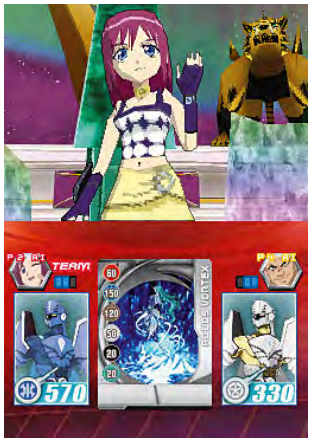
Wii — Cheatcodes

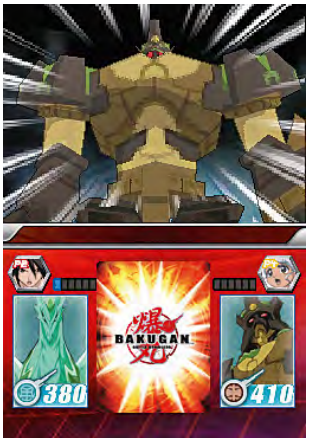
Über das Optionsmenü des Superhelden-Games aus dem Hause Activision gelangt ihr zur Cheateingabe, wo ihr die Passwörter aus der folgenden Liste verwendet. Wenn ihr die Codes richtig eingegeben habt, wird euch dies durch eine Textmeldung bestätigt. Jetzt schaltet ihr neue Helden, Bonuskostüme und weitere Extras frei.

Cheat	Effekt
246246	AIM Agent und Bonuskostüm „AIM Agent (blaue Fraktion)“ freischalten
999999	Doktor Doom und Bonuskostüme „Ultimates Doctor Doom“ & „Professor Doom“ freischalten
666666	Falcon und Bonuskostüm „Ultimates Falcon“ freischalten
222222	Hulk und Bonuskostüme „Grauer Hulk“ & „Red Hulk“ freischalten
111111	Iron Man und Bonuskostüm „War Machine“ freischalten
555555	Silver Surfer und Bonuskostüme „Anti-Surfer“ & „Gold-Surfer“ freischalten
444444	Thor und Bonuskostüme „Thor (Kettenrüstung)“ & „Loki Thor“ freischalten
333333	Wolverine und Bonuskostüme „Wolverine (braunes Kostüm)“ & „Feral Wolverine“ freischalten
888888	Ohne Blocken freischalten
777777	Superrückschlag freischalten

BAKUGAN: BATTLE BRAWLERS

Wii /DS — Cheatcodes





Im Videospiel zur momentan angesagten **Bakugan**-Serie haben wir ein paar hilfreiche Cheats für die Wii- und die DS-Fassung für euch gefunden, mit denen ihr zum Beispiel euren Punktestand aufstocken könnt. Um die Passwörter auf dem DS einzugeben, wählt ihr „Neues Spiel“ im Hauptmenü an und gebt statt eures Namens eines der Passwörter aus der folgenden Tabelle ein. Das Spiel zeigt euch mit einer Textmeldung an, ob ihr die Codes richtig eingegeben habt. Danach wird das Eingabefeld wieder leer und ihr könnt so weitere Cheats verwenden. Damit ihr mit dem Spielen loslegen könnt, gebt ihr einfach euren Namen in dem Feld ein!

Cheat	Effekt
449824934071	Bronze-Bakugan wird freigeschaltet.
180978772269	1.000 Bakugan-Punkte werden gutgeschrieben.
332044292925	5.000 Bakugan-Punkte werden gutgeschrieben.
423482942968	10.000 Bakugan-Punkte werden gutgeschrieben.

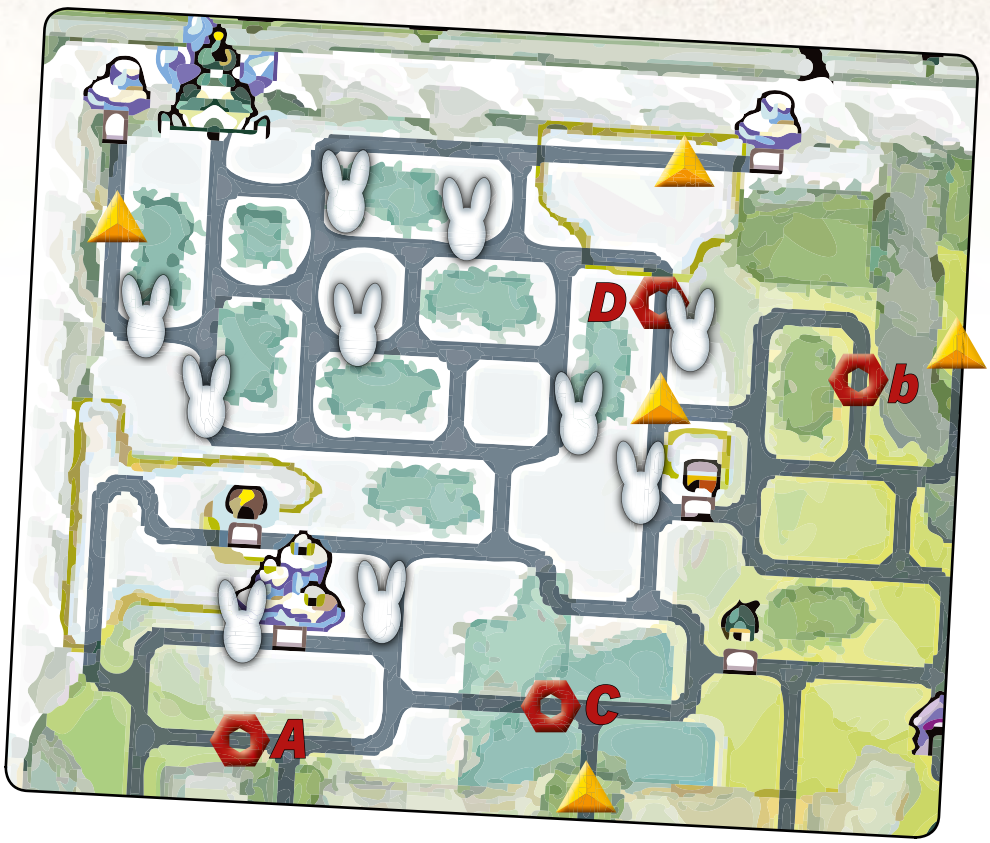
Auf der Wii funktionieren die Cheats genauso wie auf dem DS: Startet einfach ein komplett neues Spiel und verwendet als Namen eines der Passwörter, die wir unten aufgeführt haben. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, wird dies durch eine Textmeldung angezeigt. Anschließend könnt ihr wie gehabt weitere Codes eingeben oder mit eurem gewünschten Namen das Spiel starten.

Cheat	Effekt
33204429	Ihr bekommt 1.000 BP.
42348294	Ihr bekommt 5.000 BP.
46836478	Ihr bekommt 10.000 BP.
18499753	Ihr bekommt 100.000 BP.
26037947	Ihr bekommt 500.000 BP.

ZELDA: SPIRIT TRACKS

DS – Alle Hasen, Forcekristalle und Warptore

Ihr möchtet alle Hasen fangen, doch die frechen Karnickel verstecken sich ständig vor euch? Ihr sucht die letzten paar Forcekristalle, werdet aber einfach nicht fündig? Ihr verfranzt euch ständig bei den Warpportalen und kommt immer am falschen Ort an? Damit ist jetzt endgültig Schluss! Mit unseren Karten findet ihr alle Hoppelhäschen, Forcekristalle und den richtigen Weg! Zur Übersicht: Der kleine Buchstabe der Portale gibt euch den Portaleingang an und der dazugehörige Großbuchstabe den Ausgang. Die gelben Dreiecke symbolisieren die Forcekristalle und die weißen Symbole stellen Hasen dar. Noch ein Tipp für die Hasenfänger unter euch: Fahrt mit dem Zug zu den markierten Standorten und haltet Ausschau nach einem der Pelztiere. Erspäht ihr es, schießt ihr gezielt mit der Kanone darauf und das Einfangspielchen beginnt. Werft nun das Netz auf den Karottenfresser, bevor die Zeit abläuft, und ihr habt ein Exemplar mehr. Vergesst auch nicht, euch regelmäßig Belohnungen dafür im Hasenland zu schnappen. Viel Spaß bei der Jagd!



LEGENDE

Standorte aller Hasen

Fundorte aller Forcekristalle

Start- und Zielpunkte aller Warptore

e
d
F
H
h
G
f
c

PROFESSOR LAYTON
UND DIE SCHATULLE DER PANDORA

Text | Christoph Kraus

DS – Habt ihr wirklich schon alle Rätsel gelöst? Mit unseren Tipps entdeckt ihr auch das letzte Geheimnis!

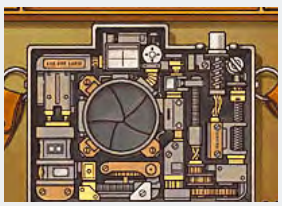
Diese vier Seiten helfen euch, dieses Gratulations-Bild ebenfalls zu Gesicht zu bekommen!

WAS BISHER GESCHAH

In der N-ZONE 11/2009 lüfteten wir bereits einen winzigen Teil der Geheimnisse, die **Professor Layton** bietet. Aber wahre Fans geben sich damit nicht zufrieden! Um euch jetzt einen vollständigen, kompetenten Überblick über alle Mysterien zu geben, verraten wir euch im Schnelldurchlauf noch mal, wie ihr den Hamster verschlankt, alle Teesorten zusammenbraut, die Kamera montiert und die goldenen Symbole im Spielstandsmenü freischaltet.

So läuft der Hamster 30 Schritte:

So sieht die montierte Kamera aus:



So mischt ihr alle Teesorten zusammen:

01 Belle Classic	1 Oasenblatt, 1 Munterbeere, 1 Sauerbeersamen
02 Oasenbeere	1 Oasenblatt, 2 Munterbeeren
03 Süßrauchtee	1 Oasenblatt, 1 Räucherpferd, 1 Sauerbeersamen
04 Wundertrunk	1 Oasenblatt, 1 Tonicblüte, 1 Frohwurzelklee
05 Kraftkirsche	1 Oasenblatt, 2 Pfefferkirschen
06 Bittermelange	1 Munterbeere, 1 Tonicblüte, 1 Sauerbeersamen
07 Feuermilde	1 Munterbeere, 1 Pfefferkirsche, 1 Traumflaum
08 Durststillerklee	1 Munterbeere, 1 Frohwurzelklee, 1 Räucherpferd
09 Jungbrunnensud	1 Sauerbeersamen, 1 Traumflaum, 1 Frohwurzelklee
10 Dämmertraum	1 Traumflaum, 1 Frohwurzelklee, 1 Pfefferkirsche
11 Räucherblüte	1 Traumflaum, 1 Tonicblüte, 1 Räucherpferd
12 Laytons Auslese	1 Pfefferkirsche, 1 Frohwurzelklee, 1 Räucherpferd

So glitzert im Spielstands-Menü ein goldener Layton oder Luke:
Für den goldenen Layton spielt ihr die Story einmal bis zum Ende durch. Den goldenen Luke bekommt ihr, wenn ihr alle Rätsel löst, die das Spiel zu bieten hat.

HABT IHR SIE ALLE?

Hier ist eure Checkliste zum vollständigen Professor-Layton-Spielstand!

123 reguläre Rätsel enthält das Abenteuer. Fehlen euch nach dem Abspann immer noch einige Aufgaben, habt ihr vermutlich die versteckten Rätsel übersehen. Diese werden euch nicht von den Spielfiguren gestellt, die ihr trefft. Stattdessen verbergen sie sich beispielsweise in einem Baumwipfel oder einem Minenwagen. Einfach mal mit dem Touchpen wild drauflosklicken!

15 Rätsel enthält die Bonus-Rubrik „Laytons Aufgaben". Diese sind in diverse Rubriken untergliedert, beispielsweise das Haus des Teemeisters.

19 sogenannte Rätsel der Woche sind bislang verfügbar. Nintendo hat aber in einer Pressemitteilung angekündigt, 33 wöchentliche Aufgaben anzubieten.

Die Summe aller im Spiel versteckten Rätsel beträgt also **171**.

LAYTONS AUFGABEN

HAUS DES ADLERAUGES
Um diese Aufgaben freizuschalten, müsst ihr die Kamera zusammenbauen, alle neun Schauplätze fotografieren und die Unterschiede auf den Bildern finden. Für geübte Spürnasen ist das kein Problem!

Rätsel 139: Von Küste zu Küste
Korrekt ist die Antwort „14 Uhr".

Rätsel 140: Ein Block zu viel
B ist das gesuchte Würfelgebilde.

Rätsel 141: Weg mit den Kugeln 6
Das Bild veranschaulicht, auf welche Kugeln wir uns jeweils beziehen. Und so löst ihr das Rätsel Schritt für Schritt. Unsere Anleitung gibt jeweils an, welche Kugel ihr auf welches Feld bewegen müsst.

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

1. Von D2 nach D4
2. Von F3 nach D3
3. Von E1 nach E3
4. Von E4 nach E2
5. Von E6 nach E4
6. Von G5 nach E5
7. Von D5 nach F5
8. Von G3 nach G5
9. Von G5 nach E5
10. Von C3 nach E3
11. Von C1 nach C3
12. Von B5 nach D5
13. Von D5 nach F5
14. Von F5 nach F3
15. Von F3 nach D3
16. Von D3 nach B3
17. Von C7 nach C5
18. Von C4 nach C6
19. Von E7 nach C7
20. Von C7 nach C5
21. Von A5 nach A3
22. Von A3 nach C3
23. Von C1 nach E1
24. Von E1 nach E3
25. Von E3 nach E5
26. Von C2 nach C4
27. Von C4 nach E4
28. Von E4 nach E6
29. Von E6 nach C6
30. Von C6 nach C4
31. Von C4 nach C1

HAUS DES TIERFREUNDS
Schafft ihr es, dass der Hamster 30 Schritte läuft, schaltet ihr diese drei Aufgaben frei. Welche Gegenstände wo liegen müssen, damit der Hamster verschlankt, verrät das Bild auf der linken Seite.

Rätsel 145: Des Hexers Wunsch
Die korrekte Lösung sind 211 Perlen.

Rätsel 146: Würfelwinkel
Die richtige Lösung beträgt 120 Grad.

Rätsel 147: Wirrer Irrgarten
So muss das Puzzle am Schluss aussehen (siehe rechts). Dem Bild entnehmt ihr außerdem, welches Teil ihr jeweils verschieben müsst. Hier ist die Schritt-für-Schritt-Anleitung:
B, E, A, G, D, H, B, C, G, D, C, B, H, F, E, C, B, H, F, E, C, B, E, F

HAUS DER TEEMEISTERIN
Habt ihr alle 26 Personen mit einer Tasse Tee versorgt, werden diese Rätsel freigeschaltet.

Rätsel 142: Das Epigramm
Der Mathematiker war zum Zeitpunkt seines Todes 84 Jahre alt.

Rätsel 143: AA x AA = BBCC
Der Buchstabe A steht für die Zahl 8, B für die Zahl 7 und C für die Zahl 4.

Rätsel 144: Süße Türme 4
Von links nach rechts
Von links in die Mitte
Von rechts in die Mitte
Von links nach rechts
Von der Mitte nach links
Von der Mitte nach rechts
Von links nach rechts
Von links in die Mitte
Von rechts in die Mitte
Von rechts nach links
Von der Mitte nach links
Von rechts in die Mitte
Von links nach rechts
Von links in die Mitte
Von rechts in die Mitte
Von links nach rechts
Von der Mitte nach links
Von der Mitte nach rechts
Von links nach rechts
Von der Mitte nach links
Von rechts in die Mitte
Von rechts nach links
Von der Mitte nach links
Von der Mitte nach rechts
Von links nach rechts
Von links in die Mitte
Von rechts in die Mitte
Von links nach rechts
Von der Mitte nach links
Von der Mitte nach rechts
Von links nach rechts
Von links in die Mitte

Zwischenstand:

Von rechts in die Mitte
Von rechts nach links
Von der Mitte nach links
Von rechts in die Mitte
Von links nach rechts
Von links in die Mitte
Von rechts in die Mitte
Von rechts nach links
Von der Mitte nach links
Von der Mitte nach rechts
Von links nach rechts
Von links in die Mitte
Von rechts in die Mitte
Von rechts nach links
Von der Mitte nach links
Von der Mitte nach rechts
Von links nach rechts
Von der Mitte nach links

Zwischenstand:

Von der Mitte nach links
Von der Mitte nach rechts
Von links nach rechts
Von der Mitte nach links
Von rechts in die Mitte
Von rechts nach links
Von der Mitte nach links
Von der Mitte nach rechts
Von links nach rechts
Von links in die Mitte
Von rechts in die Mitte
Von links nach rechts
Von der Mitte nach links
Von der Mitte nach rechts
Von links nach rechts
Von der Mitte nach links
Von rechts in die Mitte
Von rechts nach links
Von der Mitte nach links
Von rechts in die Mitte
Von links nach rechts
Von links in die Mitte
Von rechts in die Mitte
Von rechts nach links
Von der Mitte nach links
Von der Mitte nach rechts
Von links nach rechts

Von der Mitte nach links
Von rechts in die Mitte
Von rechts nach links
Von der Mitte nach links
Von der Mitte nach rechts

Zwischenstand:

Von links nach rechts
Von links in die Mitte
Von rechts in die Mitte
Von links nach rechts
Von der Mitte nach links
Von der Mitte nach rechts
Von links nach rechts
Von links in die Mitte
Von rechts in die Mitte
Von rechts nach links
Von der Mitte nach links
Von rechts in die Mitte
Von links nach rechts
Von links in die Mitte
Von rechts in die Mitte
Von links nach rechts
Von der Mitte nach links
Von der Mitte nach rechts
Von links nach rechts
Von der Mitte nach links
Von rechts in die Mitte
Von rechts nach links
Von der Mitte nach links
Von der Mitte nach rechts
Von links nach rechts
Von links in die Mitte
Von rechts in die Mitte
Von links nach rechts
Von der Mitte nach links
Von der Mitte nach rechts
Von links nach rechts

So sieht der Tisch am Schluss aus:

LAYTONS AUFGABEN (FORTSETZUNG)

HAUS DER VERLIEBTEN
Spielt ihr das Hauptabenteuer einmal komplett durch, werden diese drei Rätsel aktiviert.

Rätsel 148: Kartengleichung
Die korrekte mathematische Gleichung muss lauten: 582x3=1746

Rätsel 149: Zahlenreihen
89 ist die richtige Antwort.

Rätsel 150: Springerproblem 4
In welcher Reihenfolge der Springer auf welche Felder zieht, zeigt unsere Übersicht. Die Ziffer 1 gibt den Startpunkt an, die Zahl 64 das Zielfeld.

1	30	3	52	5	54	7	26
48	51	46	29	44	27	42	55
31	2	49	4	53	6	25	8
50	47	32	45	28	43	56	41
33	62	35	20	37	22	9	24
16	19	14	61	12	59	40	57
63	34	17	36	21	38	23	10
18	15	64	13	60	11	58	39

DAS HAUS DES RÄTSELMEISTERS
Jetzt wird's deftig! Diese Aufgaben stehen euch erst zur Auswahl, wenn ihr 150 Rätsel gemeistert habt. Diese Zahl beinhaltet die 123 Rätsel der Hauptstory, die 12 bisher freigeschalteten Layton-Aufgaben sowie mindestens 15 geschaffte Rätsel der Woche.

Rätsel 151: Die Prüfung
Gerds Punktzahl beträgt 60.

Rätsel 152: Eckstein muss weg
Herr Eckstein spielte vier Partien, bevor er sich aufmachte.

Rätsel 153: Verflixtes Schieben
Lasst euch die Schritte am besten von jemandem vorlesen – so geht's hundertmal einfacher. Wichtig: Sofern nicht anders angegeben, verschiebt ihr die Blöcke immer nur um ein einziges Feld!

Welcher Block?	Bewegungsrichtung
Orange	links
Gelb	links, hoch
Hellblau	links, runter, links, runter
Grün	Rechts
Gelb	Runter, 2x rechts, hoch
Hellblau	Hoch, rechts
Orange	Rechts, runter
Plus-Block	Runter
Dunkelblau	2x links
Gelb	2x hoch
Grün	Links, runter, 2x links
Gelb	Rechts, 3x runter
Dunkelblau	2x rechts, runter, rechts
Plus-Block	Hoch, rechts
Grün	2x links, hoch
Orange	Hoch, links
Hellblau	Links, runter
Orange	2x rechts
Grün	Runter
Plus-Block	Links

Gelb	Links, 3x hoch, links
Dunkelblau	Links, hoch
Orange	Rechts, hoch
Grün	3x rechts, runter, rechts
Hellblau	2x hoch, links
Grün	2x links, 2x runter

Zwischenstand: Siehe Bild A

Hellblau	2x rechts, runter
Plus-Block	2x runter, rechts
Gelb	2x links, runter, links
Plus-Block	Links
Juwel	2x runter, links
Dunkelblau	Links, hoch
Orange	Hoch
Hellblau	Hoch, rechts
Plus-Block	Rechts, runter
Juwel	Runter
Dunkelblau	Links, hoch
Juwel	Hoch, rechts
Gelb	Rechts, hoch
Plus-Block	Hoch, links
Hellblau	Links

Orange	Runter
Juwel	2x rechts
Gelb	2x rechts
Plus-Block	2x hoch
Hellblau	2x links
Grün	2x hoch, 2x rechts
Hellblau	rechts, 2x runter
Plus-Block	2x runter
Gelb	2x links
Grün	2x links
Orange	Runter, links

Zwischenstand: Siehe Bild B

Juwel	Runter
Dunkelblau	Runter, rechts
Gelb	Rechts, 2x hoch
Plus-Block	2x hoch, rechts
Grün	Links, hoch, links, hoch
Orange	3x links
Hellblau	Hoch, rechts (nur jeweils ein Feld!)
Juwel	Runter
Orange	Rechts, runter

Grün	Runter, 2x rechts
Plus-Block	Links, runter
Dunkelblau	Runter, links
Juwel	2x hoch
Grün	2x rechts, hoch
Hellblau	Hoch, rechts
Orange	Rechts, runter
Hellblau	2x links
Grün	2x runter, links
Juwel	2x runter
Dunkelblau	2x rechts
Gelb	Rechts
Plus-Block	Hoch, rechts, hoch
Hellblau	Links, hoch, links, hoch
Grün	2x links, 2x hoch
Orange	2x hoch, 2x links
Juwel	Runter, 2x links, runter ins Loch

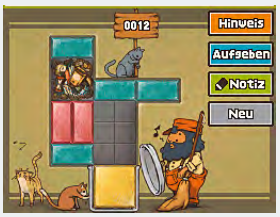
So sieht das Feld zum Schluss aus:

DIE RÄTSEL DER WOCHE

Rätsel W01: Müllbeseitigung

Welcher Block?	Bewegungsrichtung
Der obere blaue	Rechts
Der zweite blaue von oben	Hoch
Der gelbe	Runter
Der blaue unter den roten	Rechts, runter
Der zweite rote von links	Runter, rechts
Der linke rote	Runter, rechts
Der Abfall	Runter
Der blaue über den roten	Links, hoch
Der Abfall	Hoch
Der linke rote	Links
Der rechte rote	Links
Der blaue über dem gelben	Hoch

Zwischenstand:



Der gelbe	Hoch
Der linke blaue	Rechts, runter
Der linke rote	Runter
Der rechte rote	Runter
Der gelbe	Runter
Der blaue über dem gelben	Runter
Der Abfall	Runter, rechts
Der linke rote	Hoch
Der rechte rote	Hoch
Der blaue unter dem Abfall	Links, hoch
Der gelbe	Hoch, links

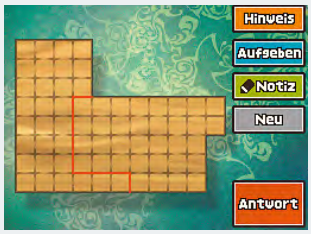
Zwischenstand:

Der Abfall	Runter
Der blaue über dem gelben	Rechts, hoch
Der gelbe	Hoch
Der Abfall	Hoch
Der untere blaue	Hoch, links
Der Abfall	Runter in die Tonne!

Rätsel W02: Schieberechnung
Die korrekte mathematische Gleichung lautet 826+479=1.305.

Rätsel W03: Unpünktliche Uhren
Nach 360 Stunden zeigen beide Uhren wieder dieselbe Uhrzeit an.

Rätsel W04: Sägetrick
Das Holz muss wie auf dem Bild gezeigt gesägt werden, damit man zwei Einzelteile erhält, die zusammengefügt ein Quadrat ergeben:



Rätsel W05: Würfelstapel
Die Zahl 1 gehört an die Stelle des Fragezeichens.

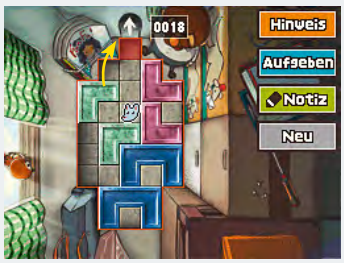
Rätsel W06: Papier und Schere
Das ursprüngliche Quadrat war doppelt so groß wie das Quadrat, das man nun hat. Die Ziffer, die man eintragen muss, lautet also 2.

Rätsel W07: AB + B = BA
Der Buchstabe A steht für die Zahl 8, der Buchstabe B für die Zahl 9.

Rätsel W08: Welche Zahl?
Die Ziffer 16 gehört an die Stelle des Fragezeichens.

Rätsel W09: Raus die Maus 1

Welcher Block?	Bewegungsrichtung
Der linke lilafarbene	Rechts
Der obere blaue	Rechts
Der linke grüne	Runter
Der obere grüne	Links
Der rechte lilafarbene	Hoch
Der untere lilafarbene	Links, hoch
Der untere grüne	Hoch
Der obere blaue	Hoch
Der untere blaue	Hoch, rechts
Die Maus	Links, hoch, links
Der untere blaue	Links, runter
Der obere blaue	Runter
Die Maus	Rechts
Der untere grüne	Runter
Der linke lilafarbene	Runter, rechts
Der untere grüne	1x hoch, rechts
Die Maus	Links, 3x hoch, rechts
Der obere grüne	Runter, links
Die Maus	Ab ins Loch!



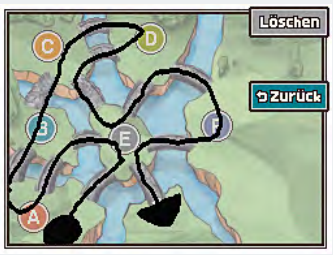
Rätsel W10: Hühnervergleich
Das Bild B ist mit dem Bild ganz links identisch.

Rätsel W11: Hoheitsgebiete
Wenn A rot ist und B blau, muss C blau sein. Kringelt also die linke Figur ein.

Rätsel W12: Weiß gewinnt
Der Zug ist denkbar einfach: Bewegt den weißen Stein von rechts oben ins mittlere Feld.

Rätsel W13: Das Möbius-Rätsel
Wenn man mit einer Schere entlang der gezeichneten Linie schneidet, bildet das Papier die Figur B.

Rätsel W14: Zwölf Brücken



Einen möglichen Lösungsweg haben wir für euch eingezeichnet. Der korrekte Startpunkt ist aber immer A.

Rätsel W15: Der rotierende Pfeil
Der Pfeil zeigt nach links. Antwort B ist korrekt.

Rätsel W16: Würfelreihe
Der Würfel C gehört an die Stelle des Fragezeichens.

Rätsel W17: Raus die Maus 2

Welcher Block?	Bewegungsrichtung
Der orangefarbene	Hoch
Der lilafarbene	Hoch
Der braune	Links
Der orangefarbene	Rechts, runter
Der obere blaue	Runter, links
Der orangefarbene	Hoch
Der braune	Rechts, hoch
Der lilafarbene	Rechts
Der obere blaue	Runter
Der orangefarbene	1x links, hoch
Der obere blaue	Hoch
Der lilafarbene	Hoch
Der braune	Hoch
Der untere blaue	Hoch, links
Die Maus	Rechts, hoch, rechts
Der untere blaue	Rechts, runter
Der lilafarbene	Runter, rechts
Der obere blaue	Runter
Der braune	Links
Der orangefarbene	Runter
Die Maus	Ins Loch

Rätsel W 18: Ameise unterwegs
Der Draht muss an Stelle C zugefügt werden.

Rätsel W 19: Johann und Wolfgang
Johann ist 6 Jahre alt, Wolfgang 9.

WER WIRD NINTENDO-SUPER-FAN 2010?

Diese drei Leser wissen alles über Nintendo. Wirklich alles?

In der letzten N-ZONE stellten wir euch 15 knackige Quizfragen aus der Nintendo-Welt. Unterteilt in drei Kategorien wollten wir wissen, wer der größte Nintendo-Fan Deutschlands ist. Und hier kommt die Auflösung!

THEMENBLOCK **MARIO**

1 Hier ging es um Luigis deutsche Stimme in der **Super Mario Bros. Super Show!**. Der Sprecher hat auch einen allseits bekannten Charakter in **Captain N: The Game Master** synchronisiert. Aber welchen? Die richtige Antwort: Mega Man. Der Sprecher heißt übrigens Gudo Hoegel und hat auch Darkwing Duck seine Stimme geliehen.

2 Hier half nur Ausprobieren weiter! Wir wollten wissen, wie viele Fragezeichen-Blöcke in **Mario Kart 64** auf der Strecke „Toad's Turnpike" herumliegen. Es sind 16 Stück, nämlich vier in jeder der vier Parklücken.

3 Kein Kurs in **Super Mario 64** beherbergt weniger Münzen als die „Wilde Wasserwerft". Aber wie viele sind es genau? Recht hatte, wer auf 106 Münzen getippt hat: nämlich 60 gelbe, 8 rote (die doppelt zählen) und 6 blaue (fünffach). Übrigens: Nur Daniel Busch hat's gewusst!

4 Hier fragten wir nach der Anzahl der Gemälde in **Super Mario 64**, die man NICHT durch einen Sprung in ein Gemälde betritt. Richtig sind sieben, nämlich Big Boos Burg (der Käfig im Schlossgarten), die Grüne Giftgrotte (der Quecksilberbrunnen im Keller), die Wobiwaba-Wüste (eine Wand im Keller), die Wilde Wasserwerft (der blaue Strudel vor dem zweiten Bowser-Level), Frostbeulen-Frust (die Wand im Spiegelsaal – das Gemälde ist nur im Spiegel zu sehen!), Tick-Tack-Trauma (die Uhr im Obergeschoss) und die Regenbogen-Raserei (ein Loch im Boden im Obergeschoss). Keiner hat die Frage richtig beantwortet!

5 Wen steuert der zweite Spieler, wenn er **Mario Kart Super Circuit** mit nur einem Modul im Mehrspielermodus zockt? Es ist (der rote) Yoshi!

THEMENBLOCK **ZELDA**

1 Kurz und knapp: Für die Schwimmflossen in **A Link to the Past** verlangt König Zora 500 Rubine.

2 Ursprünglich hatten die Entwickler von **Ocarina of Time** neun Tempel vorgesehen. Das verriet Eiji Aonuma im N-ZONE-Interview.

3 Gefragt war außerdem nach dem Code, der auf der Spielhülle von **Link's Crossbow Training** abgedruckt ist: RVL-P-RZPP, gefolgt von einer Zahlenfolge. Alle Leser lagen richtig! Das RVL steht übrigens für „Revolution", den Arbeitstitel der Wii-Konsole.

4 Das Passwort, um in **Majora's Mask** ins Versteck der Bomber zu gelangen, besteht aus fünf Ziffern. Kein Problem für echte Kenner!

5 Hier fragten wir, wohin der Spieler in der GameCube-Version von **Twilight Princess** kommt, wenn er Hyrule-Stadt nach Westen verlässt. Korrekt wäre gewesen: die östliche Ebene von Hyrule.

THEMENBLOCK **FACHWISSEN**

1 Jetzt wollten wir wissen, wie viel Geld euch in **Sim City** auf dem Super Nintendo ein Kasino einbringt. Richtig sind 300 Dollar pro Jahr (Quelle: Seite 113 im Spieleberater). Damit ist es das ergiebigste Geschenk. Die anderen bringen nur 100 Dollar ein, dafür steigt aber die Kriminalitätsrate im Umkreis.

2 Der **Metroid Prime**-Kanal belegt im Wii-Speicher 106 Blöcke. Und das haben unsere drei Sieger auch noch gewusst!

3 Hier vermuteten einige Leser eine Fangfrage: Wir erkundigten uns, wie der Hund im Super-Nintendo-Spiel **Harvest Moon** heißt. Richtig ist zwar, dass man ihn selbst benennen kann. Aber ursprünglich heißt er Koro. Wir drückten aber ein Auge zu und ließen beide Antworten gelten.

4 Welches Pokémon sieht man auf der Rückseite eines Booster-Displays aus der Pokémon-Sammelkartenspiel-Edition **Aquapolis**? Es ist Zapdos … obwohl dieses Pokémon eigentlich gar nichts mit Wasser zu tun hat!

5 Völlig richtig, das Lied „Schlüssel Scharmützel" stammt aus dem Soundtrack zu **Super Mario 64**. Es ist übrigens der 31. Titel auf der CD.

SIEGEREHRUNG

1. Platz
Daniel Busch aus Frechen (Mitte) mit sage und schreibe neun richtigen Antworten

2. Platz
Andi Hammerl aus Salzweg, ganz tief in Bayern (links) mit sieben richtigen Antworten

2. Platz
Dominik Beckhaus aus Budenheim (rechts) mit sieben richtigen Antworten

I LOVE ❤ LAYTON

Das N-ZONE-Spielerforum ist nicht nur an euch Lesern ganz nah dran, sondern hat auch einen direkten Draht zu den Promis, Stars und Sternchen dieser Welt. Heute verrät Jan-Dirk Poggemann, Bassist bei der erfolgreichen deutschen Rock-Band Donots, warum er die **Professor Layton**-Serie für den Nintendo DS so sehr liebt.

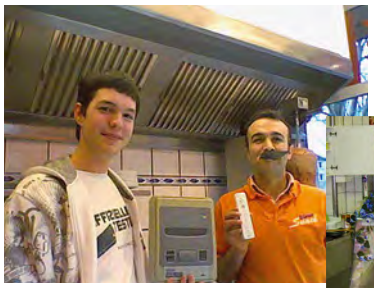
Da sitze ich also gerade in meinem kleinen Hotelzimmer in Stockholm und warte darauf, dass es 21 Uhr wird. Dann nämlich treffen wir unseren Regisseur Magnus, um die Details für den morgigen Videodreh durchzugehen. Was mache ich bis dahin? Man hat zu wenig Zeit, um ausgiebig in die Stadt zu gehen, aber zu viel Zeit, um sie sinnlos zu verschwenden! Da zocke ich doch schnell eine Runde Professor Layton auf meinem Nintendo DS. Genau wie schon zuvor auf der Fahrt zum Flughafen, beim Warten auf den Check-in, im Flieger selbst und schließlich auf der anderthalbstündigen Fahrt mit dem Shuttle-Bus in die City. Wenn man wie ich in einer Band spielt, hat man unglaublich oft das, was wir eine „Falschgeld-Phase“ nennen. Das bedeutet, wir müssen mal wieder auf irgendetwas warten – Flieger, Bus, Soundcheck, Abfahrt etc. – und haben nichts zu tun, gleichzeitig aber auch nicht genügend Zeit, wirklich etwas zu unternehmen: Man hängt eben unnötig herum wie Falschgeld! Deshalb war ich wirklich begeistert, als mir unser Gitarrist Alex vor zwei Jahren Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf mit den Worten „Ich glaub, das ist was für dich!“ gezeigt hat. Er hat ja so Recht gehabt! Pünktlich zur Festival-Saison, in der wir sehr viele weite Strecken gefahren sind, hatte ich zum Glück dieses Spiel immer mit dabei. So bin ich einer vollkommenen Gehirnverkalkung entkommen. Als ich es durchgespielt hatte, kam in „Falschgeld-Phasen“ sofort wieder die pure Langeweile in Form von sinnlosem Warten zurück – furchtbar! Jetzt habe ich endlich seit ein paar Wochen den zweiten Teil, Die Schatulle der Pandora. Er erfüllt seinen Zweck prima und ich bin endlich wieder glücklich beschäftigt. Der zweite Teil scheint mir bisher kniffliger als der erste zu sein, auch wenn ich erst etwa bei der Hälfte des Spiels angekommen bin. Ich bin gespannt, was noch alles passieren wird. Allerdings habe ich jetzt schon wieder Angst davor, mit dem Spiel fertig zu sein und darauf warten zu müssen, endlich wieder angenehmer warten zu können.

N-ZONE WETTET, DASS ...?

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Zugegeben: Leicht war die Erfüllung der Bedingungen, die wir euch in der letzten N-ZONE stellten, nicht. Es galt, sich in einer Dönerbude fotografieren zu lassen und dabei einen Ladeninhaber zu finden, der einen Super-Mario-ähnlichen Schnauzbart trägt. Außerdem musste sich ein Super Nintendo in eurer Hand befinden. Doch drei Leser schafften die Wette trotzdem. Wir gratulieren Johannes Bremer, Thomas Noschka und Daniel Busch zum glorreichen Sieg!



DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil drei Leser die Wette aus dem letzten Heft erfüllten, mussten unsere Praktikanten einen Endboss im Hardcore-Modus von **Mega Man 9** besiegen. Aber sie scheiterten. Zur Strafe **Mega Man 10** durchzocken!

DIE AKTUELLE WETTE:

Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr lasst euch vor einem Fernseher fotografieren, auf dem gerade der Wii-Glückstagskanal läuft.**
2. **In eurer Hand befindet sich ein Spiel mit einem Preisetikett, das noch in D-Mark oder Österreichischen Schilling ausgezeichnet ist (notfalls separate Nahaufnahme knipsen!).**
3. **Auf eurer Schulter liegt ein GameCube-Game-Boy-Advance-Connectivity-Kabel.**

Falls sich Christoph irrt und drei Leser die oben genannten Ziele nicht schaffen, verpflichtet er sich, einen Screenshot anzufertigen, wie er auf dem Schlossdach von **Super Mario 64** herumspaziert.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 25. Februar 2010 als Mail an redaktion@n-zone.de!

LESERZITATE

Fürs neue **Zelda** wünsche ich mir vor allem die größte Spielwelt, die es je gab, also größer als die von **Twilight Princess**. Und in Sachen Levels: Klar da stimme ich überein, dass die Dungeons für Wald, Feuer, Wasser, Wüste usw. schon eintönig geworden sind, aber ich finde, dass das zu einem **Zelda** dazugehört. Wie wäre es eigentlich mal mit einem Dschungeltempel? Wäre mal was anderes. Und die MotionPlus-Technik soll unbedingt dazugehören. Und geil wäre auch mal eine Sprachausgabe und nicht immer das ständige Lesen von Texten.
SCHWBENE

Eine Bewegungssteuerung ähnlich wie beim iPhone oder iPod Touch besitzt der DSi bereits. Im DSiWare-Shop gibt es ein Spiel namens **Rollway Puzzle**, dieses wird durch Bewegungen gesteuert. Ihr habt einen Ball, den ihr durch die Levels rollen müsst. Schäbige Grafik, Ohrenkrebsgefahr beim Sound, aber die Steuerung ist echt toll. Alles funktioniert durch die Innenkamera, die die Verschiebung des Bildes beim Kippen wahrnimmt und daraus den Grad des Kippens berechnet.
DERSCHURKE

MEGA-TRIPLE-ATOM-HASS! Ich habe mir für **Wii Sports Resort** extra ein gebrauchtes Nunchuk für 'nen Fünfer gekauft … und jetzt ist dieses vermaledeite Ding nicht mit MotionPlus kompatibel – nur weil's kein Original-Nintendo-Produkt ist!
NORBERT DOEHLER

Herrlich: **New Super Mario Bros. Wii** zu viert! Acht Stunden am Stück gespielt, das hätte man filmen müssen. Das bestand nur noch aus Gelächter und Wutausbrüchen. Nicht wirklich kooperativ, aber extrem spaßig, um die Mitspieler zu ärgern. Diesem Spiel fehlt nur ein Online-Modus.
KOLWE

Der gute alte GameCube wurde von vielen unterschätzt, aber anhand der Spiele sieht man, welche Power er doch unter seinem Deckel hatte. Ich vermisse schon allein das Gefühl der Controller, wie genial sie in der Hand lagen. Leider gibt es die heute so gut wie gar nicht mehr und meine sind kaputt. Und die Nachgemachten sind einfach nicht dasselbe.
NIETRAMM

In der Regel verbringen Nintendo-Fans etwa fünf Jahre mit einer Konsolen-Generation. Der Wii-Nachfolger wäre demnach 2011 fällig. Beim DS ist die durchschnittliche Wartezeit derweil schon überschritten. Das Gerät kam in Europa am 11. März 2005 auf den Markt.

DIE NÄCHSTE WII?

Zuerst einmal wollte ich sagen, dass die N-ZONE einfach immer noch wahnsinnig gut ist und ich sie mittlerweile seit acht Jahren abonniere! Auch ein Dankeschön für die Maske von **Resident Evil** (Anm. d. Red.: sie lag im Januar allen N-ZONE-DVD-Abonnenten bei). Ein wenig verwundert war ich darüber, dass **Resident Evil: The Darkside Chronicles** anscheinend ab 15 ist. So stand es auf dem Papier drauf, das bei dem Präsent enthalten war.

N-ZONE: Starke Sache, dass du die N-ZONE seit mehr als acht Jahren abonniert hast! Als wir den Satz lasen, haben sich unsere Backen vor Stolz sogar ein klein wenig gerötet. Die Altersfreigabe bezieht sich übrigens auf den englischen Markt. Hierzulande ist das Spiel erst ab 18 Jahren freigegeben.

Gibt es schon Anzeichen dafür, dass Ende des Jahres bzw. Anfang 2011 eine neue Konsole von Nintendo herauskommt? Mal abgesehen von der Tatsache, dass Nintendo sich den Namen Zii patentieren lassen hat? Ich mein irgendwelche Indizien müsst ihr ja irgendwie haben, wenn ihr davon ausgeht, dass das neue **Zelda** für eine neue Konsole sein könnte?
MAX BRÜSSOW

N-ZONE: Es ist durchaus möglich, dass Nintendo auf der diesjährigen E3-Messe, die Mitte Juni in Los Angeles stattfindet, den Nachfolger zum Nintendo DS präsentiert. Also kein bloßes Hardware-Update, wie es der DSi ist, sondern eine runderneuerte Konsole – vergleichbar mit dem Quantensprung vom Game Boy Advance zum Nintendo DS. Wir erwarten beispielsweise eine verbesserte Steuerung mit Fingergesten (ähnlich wie beim iPhone, wo man ebenfalls keinen Stift benötigt) sowie einen leistungsfähigeren Prozessor. Damit dürften dann auch GameCube-ähnliche Grafiken möglich sein. Dass am Vertriebskanal der Download-Games (DSiWare) festgehalten wird und dass eine Kamera zu den Funktionen gehört, ist ebenso wahrscheinlich. Was spricht dafür? Nun, der DS ist knappe fünf Jahre alt – er erschien im November 2004 in Japan und den USA und im Frühjahr 2005 in Euroa. Bei der Wii glauben wir indes nicht, dass Nintendo heuer einen Nachfolger präsentiert. Das Gerät ist einfach noch zu frisch! Am besten: abwarten und Tee trinken. Die E3-Messe Mitte Juni wird's zeigen.

ZELDA ZUM KAUEN

Hi N-ZONE-Reds,
kann es sein, dass die Januar-Ausgabe dieses Mal etwas später in den Regalen stehen wird als sonst üblich? Sonst konnte man sich die N-ZONE immer so um den 11. bzw. 13. eines Monats kaufen.

N-ZONE: Du bist aber aufmerksam! Stimmt, die N-ZONE kam bislang immer am zweiten Mittwoch eines Monats in den Handel, jetzt ist es der dritte Mittwoch. Die nächste Ausgabe erscheint demnach am 17. März.

Ich habe zwei Bilder als Anlage dabei, die euch interessieren könnten. Seht euch die Geburtstagskarte mal genauer an … Diese Karte habe ich neulich in der Buchhandlung, in der ich arbeite, entdeckt und musste sie natürlich sofort kaufen. Was macht man nicht alles als Fan!
MATTHIAS

VERSPÄTETE WURMKUR

Sehr geehrte N-ZONE,
wisst ihr, wann **Worms** für Wii-Ware kommt? Ich warte schon gespannt darauf!

MARCO KLAUSNER

N-ZONE: Im vergangenen Herbst haben wir das neue Worms auf einer Präsentation in London bereits Probe gespielt. Damals wirkte es schon sehr weit fortgeschritten und bot eine beachtliche Anzahl an Spielmodi – es soll sogar onlinefähig sein! Seitdem haben wir nichts mehr davon gehört. Aber vermutlich kommt es bis zum Frühjahr nach Europa, wenn die Entwickler mit dem Produkt so zufrieden sind, dass sie es zur Veröffentlichung freigeben.

WER IST SHEIK?

Hi N-ZONE-Team,
ich habe heute ein bisschen **Brawl** gespielt und hab dann einen Schreibfehler entdeckt. Wenn man zum Audiotest geht und dann die Soundeffekte anschaut, sieht man, wenn man zu den Soundeffekten zu **Zelda** scrollt, einen Fehler. Denn dort steht „Zelda/Sheik“ und nicht „Zelda/Shiek“. Es ist zwar kein großer Fehler, aber vielleicht gefällt er euch ja?

CHRISTOPHER

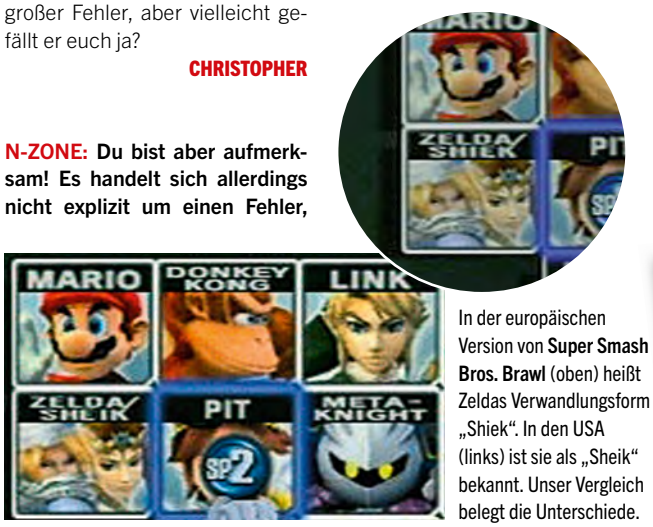
N-ZONE: Du bist aber aufmerksam! Es handelt sich allerdings nicht explizit um einen Fehler, denn in Japan und den USA heißt Shiek „Sheik“, also mit den umgedrehten Buchstaben i und e. Da hat offenbar jemand bei Nintendo nicht aufgepasst, als er das Sound-Menü übersetzte.

WERTUNGSARCHIV

In der aktuellen N-ZONE wurde in den Leserbriefen die Frage nach einem Wertungsarchiv gestellt. Ich möchte diesen Vorschlag auf jeden Fall unterstützen. Spiele unter 80 % tauchen in der Bestenliste erst gar nicht auf, obwohl sich für Genre-Fans dort manche Perle verstecken mag. Um sich zu informieren, was es für Perlen in manchen Spielen noch gibt, ist dies mehr als empfehlenswert! Eventuell könnte man sogar noch die Titel der N64-, GameCube-Ära mit aufnehmen oder gar aus der Retro-Perspektive die Wertung anpassen. Berühmtes Beispiel: **Super Mario 64** = 91 %, **Pokémon Snap** = 95 %. Da stimmt wohl das Verhältnis nicht ganz. Ich unterstütze die Idee eines Wertungsarchivs voll und ganz!

MICHAEL HÖRDT

N-ZONE: Vielen Dank für die Rückmeldung! Wir haben die Testübersicht immer wieder intern diskutiert, sind aber zum Schluss gekommen, dass man vier Heftseiten sinnvoller füllen kann als mit einer standardisierten Tabelle. Aber die frohe Kunde: Das Wertungsarchiv gibt es wieder – und zwar auf www.n-zone.de! Wir haben bereits die gesamte Wii- und DS-Testübersicht eingepflegt. Außerdem ist es denkbar, sofern genügend Leser dies fordern, alle N64- und GameCube-Wertungen nachzureichen. Schreit jemand: „Hier! Will ich haben!“? Nur bei genügend Resonanz lohnt sich der Aufwand.



In der europäischen Version von **Super Smash Bros. Brawl** (oben) heißt Zeldas Verwandlungsform „Shiek“. In den USA (links) ist sie als „Sheik“ bekannt. Unser Vergleich belegt die Unterschiede.

FACHKOMPETENZ

Wisst ihr, wofür das O in Wendy O. Koopas Namen steht?

N-ZONE: Das O. bei Wendy O. Koopa hat keine eigenständige Funktion. Allerdings ist die Figur nach Wendy O. Williams benannt, eine amerikanische Punk-Sängerin. Bei ihr stand das O. für Orlean (Wendy Orlean Williams).

So das war's auch schon wieder. Tschüss und noch mal ein großes Lob an euer Magazin!

SIMON FICHTL

DIE N-ZONE-BÄCKEREI

Auf www.n-zone.de wollten wir eure schönsten Mario-Kuchen sehen! Und hier sind die Gewinner – natürlich alle von der Redaktion verifiziert, sodass Teilnehmer, die uns mit einem geklauten Internet-Foto täuschen wollten, nicht den Hauch einer Chance hatten! Danke an dieser Stelle auch noch an Nintendo, die uns gewohnt großzügig die Preise für dieses Gewinnspiel zur Verfügung gestellt haben.

1. Platz
(Wii-Konsole mit **New Super Mario Bros. Wii**):
Dagmar Goetschl

2. Platz
(**Super-Mario**-Kapuzen-Sweatshirt):
Markus Kügel

3. Platz
(Mario-Fanpaket mit XXL-Sticker-Set, Baseball-Cap und mehr):
Max Laudon

Überraschungs-Trostpreis:
Katharina Schmid

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN:
Computec Media • Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

HALT! ERST AB 18!

Warum sind Erwachsenenspiele auf der Wii nur immer so erfolglos?

Christoph: Was war eigentlich dein letztes Ab-18-Spiel, das du auf einer Nintendo-Konsole gespielt hast? Meines muss irgendein N64-Shooter gewesen sein. Auf GameCube und Wii habe ich stets die softere Unterhaltung bevorzugt. Bin ich deshalb eine Zocker-Lusche?

Thomas: Ach, auch auf der Wii lässt es sich prächtig ballern! Klar gibt's auf der PS3 und der Xbox 360 mehr härtere Spiele, trotzdem finden sich auch auf der aktuellen Nintendo-Konsole einige hochkarätige Erwachsenenspiele. Ich finde es fast schon traurig, dass diese so im Schatten der großen Nintendo-Reihen stehen – selbst wenn es wie das aktuelle **Silent Hill** wirklich sehr gute Spiele sind!

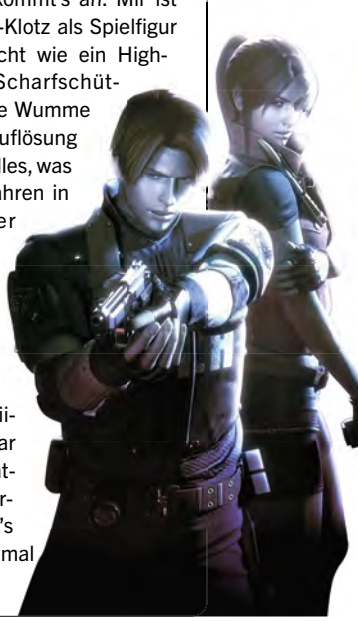
Christoph: Absolute Zustimmung! Laut aktuellen Zahlen aus den USA hat sich **Shattered Memories** übrigens nicht allzu häufig verkauft, es ist nicht mal in die Top 20 gekommen. Wohlgemerkt in den USA, wo sich die **Silent Hill**-Serie größter Beliebtheit erfreut. Das tut den Entwicklern sicher weh. Autsch! War ja auch ein ambitioniertes Projekt. Senden solche Hiobsbotschaften auch Signale an andere Hersteller, frei nach dem Motto: „Es bringt ja eh nichts, erwachsene Spiele auf die Wii zu bringen. Also versucht's erst gar nicht!"?

Thomas: Wundern würde es mich nicht, wenn andere Hersteller ihr Engagement im Erwachsenen-Spiele-Segment zurückfahren. Mit Ponyhof- und Fitness-Spielen sowie simplen Minispielsammlungen hat man auf der Wii anscheinend mehr Erfolg. Ich bin gespannt, wie sich das im Laufe des Jahres noch entwickelt, ganz besonders im Falle von **Red Steel 2**, nach dem sich viele langjährige Wii-Spieler seit Ewigkeiten die Finger lecken. Was denkst du? Wird's nicht ab und an einige Titel geben, die trotz ihrer erwachsenen Zielgruppe erfolgreich sein können? Also ich würde es mir fast wünschen …

Christoph: Nö. Glaub ich absolut nicht. Klar wird es vereinzelte Spiele geben, die trotz ihrer Ab-18-Freigabe halbwegs erfolgreich laufen werden. Aber damit meine ich eine Chart-Platzierung auf Rang 7 oder 8, kein Nummer-1-Hit. Einen Zehn-Millionen-Seller Marke **Modern Warfare 2** wird es auf der Wii nie geben. Um mit Nintendos Fuchtelkonsole gutes Geld zu verdienen, brauchst du entweder ein gerüttelt Maß an Glück – oder du setzt auf einen aufkommenden Hype und entwickelst ein anständiges Produkt drumherum. **Gehirn-Jogging**, **EA Sports Active** und **Wii Fit** sind alle nach diesem Konzept entstanden. Erst war das Verlangen der Kunden da – dann kam das Spiel dazu! Ich provoziere dich jetzt ganz gezielt, indem ich frage: Gibt es den klassischen Nintendo-Fan bald nicht mehr, der Baller- und Actionspiele zockt?

Thomas: Ich kann mir gut vorstellen, dass viele Nintendo-Fans auf der Wii immer noch Actionspiele zocken. Doch glaube ich auch, dass in den letzten Jahren ein Teil davon auf andere Systeme umgestiegen ist, da hier das Angebot an Spielen für Erwachsene einfach größer ist. Mario & Co. werden noch auf Nintendo-Systemen gespielt, erwachsene Action-Titel hingegen auf der PS3 und der Xbox 360 gezockt. Erfahrenere Spieler haben im Laufe der Zeit meist auch höhere Ansprüche an die Technik entwickelt und leider ist es nun mal so, dass die Wii im Hinblick auf die Grafik im Vergleich mit den Sony- und Microsoft-Systemen kaum Land sieht.

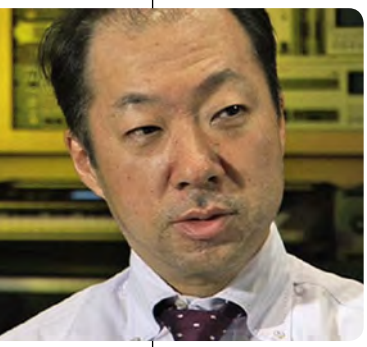
Christoph: Du Technik-Fetischist! Mir ist dieses ganze Wettrüsten inzwischen schnurzpiepegal. Einzig und allein auf die Spiele kommt's an. Mir ist ein Polygon-Klotz als Spielfigur genauso recht wie ein High-Definition-Scharfschütze, der seine Wumme in 1080p-Auflösung auspackt. Alles, was seit zehn Jahren in technischer Hinsicht vorwärts geht, ist reiner Luxus. Wer so denkt, kann von Wii-Spielen gar nicht enttäuscht werden. Probier's doch ruhig mal aus!



KOJI KONDO

Musik ist sein Leben: Kondo-san hat die **Mario**-Musik und die **Zelda**-Fanfare komponiert. Was motiviert ihn?

Schon die Lektüre der Berufsbezeichnung von Kondo-san dauert ungewöhnlich lange. Sein Titel lautet vollständig: Manager Sound Group, Entertainment Analysis & Development Division. Noch länger braucht man nur, um alle Spiele zu überblicken, an denen der 48-jährige Japaner mitgearbeitet hat. Dabei begann seine Karriere ausgerechnet in dem Jahr, als Nintendo an **Super Mario Bros.** arbeitete. Die Musik zu diesem Spiel sollte den Grundstein für Kondo-sans weitere Kompositionen legen. Nintendo stellte uns ein Interview mit dem Musikkenner zur Verfügung. Hier präsentieren wir es euch!



Wie sind Sie zum Komponieren von Videospiel-Soundtracks bei Nintendo gekommen?
Koji Kondo: Ich habe in einer Musikschule auf einem kleinen Keyboard gespielt, einem Gerät, mit dem japanische Kinder spielen. Eine Lehrstunde beschäftigte sich mit dem Thema Komposition. Das fand ich sehr interessant. Also habe ich damit begonnen, meine eigenen Stücke zu komponieren und auf lokalen Wettbewerben aufzuführen. Seitdem habe ich nie mehr zurückgeschaut.

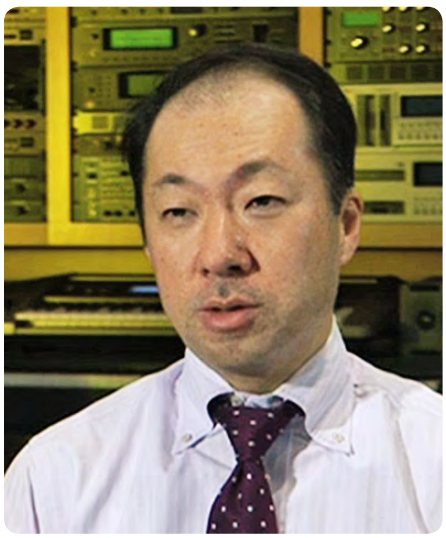
Ihre Mario-Musik ist weltbekannt. Was denken Sie darüber?
Koji Kondo: Ich bin sehr glücklich und fühle mich sehr geehrt, dass die Leute die Musik immer noch mögen. Selbst nach 25 Jahren sehe ich immer wieder Videos auf Youtube, wie ganz unterschiedliche Leute ganz unterschiedliche Instrumente benutzen, um die Melodie neu zu arrangieren, die ich damals geschrieben habe. Die Tatsache, dass sie nach all den Jahren immer noch weltweit so bekannt ist, macht mich sehr glücklich.

Wann komponieren Sie Ihre Musik? Bevor oder nachdem Sie das jeweilige Spiel gesehen haben?
Koji Kondo: In der Regel spreche ich zuerst mit dem Game Director. Dieser zeigt mir dann die Konzeptskizzen auf Papier, die er schon zum Spiel angefertigt hat. So bekomme ich einen ersten Überblick und kann schon mal mit dem Komponieren loslegen und darüber nachdenken, wie sich die Musik anhören soll. Ich muss das Spiel aber selbst spielen, um die endgültige Musik zu finden. Sie muss nahezu perfekt zum Spielablauf passen. Dann kann ich mich der eigentlichen Arbeit zuwenden, nämlich die Musik zu komponieren.

Welche Musik hören Sie zu Hause, wenn Sie mit Ihrer Arbeit fertig sind?
Koji Kondo: In letzter Zeit viel Jazz, Latin Jazz, aber jüngst habe ich auch die Klassik für mich entdeckt, vor allem Rachmaninow höre ich derzeit sehr häufig.

Welche Art von Kompositionen beeindruckt Sie?
Koji Kondo: Ich kann mich nicht auf ein bestimmtes Genre festlegen. Aber alles mit einer klaren, netten Melodie inspiriert mich.

Wie wichtig ist Musik in Spielen?
Koji Kondo: Sie spielt eine sehr, sehr wichtige Rolle. Sie ist der wesentliche Träger, um Atmosphäre und Gefühle rüberzubringen – egal ob man sich gerade in einem Kampf befindet oder was auch immer auf dem Bildschirm passiert. So wird der Spaß des Spiels bestimmt. Die Musik spielt auch langfristig eine große Rolle – wenn man jemanden danach fragt, ob und wie intensiv er sich an ein früheres Spiel erinnert. Oft ist es die Musik, die man Jahre später noch immer kennt, wenn man an ein bestimmtes Spiel zurückdenkt.



BERÜHMTE WERKE VON KOJI KONDO

SUPER MARIO BROS.

Die berühmte **Mario**-Fanfare ist allgemein bekannt, selbst bei Leuten, die normalerweise nicht spielen. Und das mag was heißen. Dieser Erfolg ist für Koji Kondo kaum noch zu toppen.

SUPER MARIO 64

Der Quantensprung von 2D auf 3D ist nicht nur den Programmierern gelungen, sondern auch den Komponisten. Die Musik im Treppenhaus des Schlosses können wir immer noch mitbrummen.

ZELDA: OCARINA OF TIME

Links 3D-Debüt auf dem Nintendo 64 drehte sich dank der Okarina der Zeit voll und ganz ums Thema Musik. Die Leidenschaft merkte man auch Koji Kondos grandiosem Soundtrack an.

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: exklusiver Kleinkram und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans, vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Boom Blox Smash Party**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo versuchen. Dieses enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa der allseits beliebte **Zelda**-Manga oder das N-ZONE-Pokémon-Sonderheft. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist! Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Leser-werben-Leser-Abo auf Seite 63 und für das Mini-Abo auf der Seite 57 der vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien findet ihr wie gewohnt auf **abo.n-zone.de**.

Premium-Archiv

N-ZONE-Premium verpasst?
So könnt ihr sie nachbestellen!

Coole Poster, Sticker und Pappaufsteller … In den N-ZONE-Premium-Paketen stecken mehr starke Unique Items als in einem durchschnittlichen **Zelda**-Inventar. Falls ihr eines der exklusiven Meisterwerke verpasst habt und diese Lücke füllen wollt: Auf **shop.n-zone.de** könnt ihr euch eines der letzten Exemplare nach Hause bestellen. Allerdings nur, solange der Vorrat reicht.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter **www.n-zone.de** eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spielefans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 05/10
Top-Themen: Special: Die beste Anime-Serie!, Test: Welcher Gormiti bist du?, **Pokémon, Yu-Gi-Oh!** u. v. m.

play³ 03/10
Top-Themen: **Crysis 2, Final Fantasy XIII, Bioshock 2, Medal of Honor, Dantes Inferno, Prison Break** u. v. m.

Games & More 02-03/10
Top-Themen: **Fire Burst, Vancouver 2010**, Them Crooked Vultures, Filmhits 2010, HD-TV-Guide u. v. m.

Games Aktuell 03/10
Top-Themen: **FIFA Weltmeisterschaft 2010, Just Cause 2, Crysis 2, Red Steel 2, Final Fantasy XIII** u. v. m.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Thorsten Küchler, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Christine Donath, Viktor Eippert, Stephan Gerner, Tom Sauer, Martin Schlücker
Freie Mitarbeiter Sebastian Billmeier, Christian Schönlein

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Heidi Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion David Martin, Maik Koch
Entwicklung Markus Wollny, Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 6151 5002-100, Fax: +49 6151 5002-101
E-Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010

Abonnement

Deutschland:
Post: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg
E-Mail: computec@dpv.de
Telefon: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*;
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr;
*(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz);

Österreich:
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E-Mail: computec@abo-service.at
Telefon: 0820-00 12 80
Fax: 0820-00 10 86
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr;

Schweiz/Rest der Welt:
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch
Telefon: 0041 (0)41-329 22 48
Fax: 0041 (0)41-329 22 04
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr;

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50
Österreich: Normal-Abonnement € 47,-
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY 3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM

AUSGABE 04/2010
AB 17.03.10 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

POKÉMON GOLD/SILBER

Endlich: Im nächsten Heft muss sich das neue DS-**Pokémon** im kritischen Mega-Test behaupten!

RED STEEL 2

Ist **Red Steel 2** wirklich der Mega-Hit für alle Action-Fans? Unser Test im nächsten Heft verrät es euch!

ACE ATTORNEY: MILES ...

DS-Besitzer freuen sich auf den Test des neuesten Teils der Anwaltsserie.

MONSTER HUNTER 3

Das Mega-RPG kommt nach Europa und wir haben die heißesten Infos dazu!

AUSSERDEM:

Pokémon-, Animé- und Sammel-Fans, die noch tiefer in die angesagtesten Serien wie **Pokémon**, **Yu-Gi-Oh!** oder **Dragonball** einsteigen wollen, werden bei der Kids Zone bestens bedient. Das Heft für anspruchsvolle Kids gibt's alle zwei Wochen topaktuell am Kiosk, aktuell sogar in der Premium-Variante mit tollen Extras!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

WAS SAGEN DIE ENTWICKLER?

Wir trafen Akitoshi Kawazu (rechts) und Toshiyuki Itahana (links) zum Gespräch. Während Kawazu-san primär an der **Final Fantasy**-Serie mitgewirkt hat, ist Itahana-san auch bekannt für **Puyo Pop**, **Chocobo Racing** und die **Crystal Chronicles**-Reihe. Den ersten Teil des Interviews habt ihr bereits in N-ZONE 01/2010 gelesen.

N-ZONE: The Crystal Bearers ist eine andere Spielerfahrung als die Vorgänger. Was ist mit dem Multiplayer-Modus passiert?
Kawazu: Vom ersten Tag an war es unser Ziel, einen Titel zu entwickeln, den so viele Wii-Spieler wie möglich spielen können. Deswegen entschieden wir uns gegen einen Multiplayer-Teil. Ein Wii-Spiel wird gewöhnlich in einem Wohnzimmer gespielt, auf einem großen Monitor und im Kreise von Freunden oder der Familie. Dieses Spiel soll dem Spieler genauso viel Spaß machen wie den Leuten, die um ihn herum sitzen und dabei zusehen.

N-ZONE: Auch wenn The Crystal Bearers jetzt ein anderes Spiel ist, gibt es immer noch ein Element, das an der Reihe kritisiert wurde: die künstliche Intelligenz.
Kawazu: In diesem Spiel wird die KI hauptsächlich dazu benutzt, um die Stadtbevölkerung und die Monster zu kontrollieren. Es war uns daher wichtig, eine KI zu entwickeln, die auf verschiedene Arten auf den Spieler reagiert. Außerdem darf man nicht vergessen, dass ein Spiel wie dieses – mit großem Fokus auf Kampf – andere Aufgaben erfüllen muss als zum Beispiel ein Strategie-Titel.

N-ZONE: Aber wird der Spieler keine Heldengruppe dabeihaben, bei der die KI die übrigen Mitglieder steuert?
Kawazu: Nein, Layle wird immer alleine unterwegs sein.
Itahana: Es gibt natürlich nicht spielbare Charaktere (NPCs), die mit dem Spieler interagieren. Aber das sind beispielsweise Situationen, in denen dir dabei geholfen wird, ein Boot durch einen engen Kanal zu bugsieren. Und natürlich sind die NPCs oft auch der Grund, warum Layle überhaupt erst einen Auftrag annimmt oder sogar in Gefahr gerät. Manche wollen dich sogar daran hindern, das zu tun, was du tun willst. *(blättert durch eine Mappe mit Charakter-Artworks und zeigt auf eine weibliche Figur)* Diese Figur hier zum Beispiel, Belle, ist kein echter Verbündeter in dem Sinne. Sie bringt Layle mehr als einmal Ärger ein.

N-ZONE: Haben diese Figuren eine Auswirkung auf den Spielverlauf? Gibt es also ein offenes Ende, je nachdem, wie der Spieler reagiert?
Kawazu: Nein, das Ende wird immer gleich bleiben. Deine Entscheidungen und deine Interaktionen mit den NPCs wirken sich nicht auf den Spielverlauf aus.

N-ZONE: Um abschließend noch einmal auf die Sache mit den Klischees zurückzukommen. In diesem Rahmen finde ich auch das Phänomen der Independent Games sehr interessant. Da gibt es wahnsinnig innovative Sachen. Aber gerade in Japan schlägt sich das Phänomen der Indie-Games in sogenannten Doujin-Games nieder, die größtenteils klassische, „alte" Gameplay-Mechanismen zitieren und auch technisch eher auf Bitmaps als auf Polygone und Rendergrafiken setzen. Ist dieses Festhalten an klassischen Gameplay-Mustern vielleicht auch ein Stück weit kulturell bedingt?
Kawazu: Ich weiß nicht. Aber was auch immer die Gründe sind, ich glaube, dass Square Enix genau deswegen Zeichen setzen muss. Dass wir den Spielern immer neue und vor allem innovative Produktionen liefern müssen. Wir müssen uns noch mehr dafür einsetzen, dass die Spieler genau deswegen zu uns kommen – und nicht zu einem anderen Entwickler.

N-ZONE: Vielen Dank fürs Gespräch und alles Gute weiterhin!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	-
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„In diese Welt könnte ich glatt umziehen!"

Mein Vorurteil › Das GameCube-Original habe ich damals mit vernetztem Game Boy Player gespielt. Ich freue mich jetzt auf Multiplayer-Streifzüge auf der Wii!

Was ist denn da los? Ich muss alleine spielen? Es gibt keinen Topf mehr, den ich die ganze Zeit mit mir herumtragen muss? Und wo sind all die Rollenspiel-Elemente hin? Die Umstellung im Vergleich zum ersten Teil ist gewaltig. Man merkt dem Spiel an, dass Square Enix die Serie auf Kurs bringen und nicht einfach einen weiteren Nachfolger produzieren wollte. Ist das Vorhaben geglückt? Jein. Die Änderungen stoßen eingeschworene Serienliebhaber sicherlich vor den Kopf, dafür verzaubern die märchenhafte Spielwelt und die vielen guten Minispiele. Beim Kampfdesign hätte ich mir indes weitaus mehr Komplexität gewünscht.

WERTUNGEN

PRO

- In der Welt fühlt man sich wohl!
- Witzige Minispiele
- Technisch ausgefeilte Charaktere
- Starke Zwischensequenzen

CONTRA

- Schwierigkeitsgrad zu niedrig
- Teils wirre Wegfindung
- Kampfsystem ohne Raffinesse

GRAFIK 9
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	--

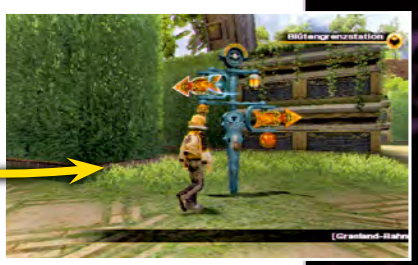
SPANNENDES KAMPFSYSTEM – ABER ...

Was ist das Besondere an den neuen Kristall-Chroniken? Mit Sicherheit nicht der Fakt, dass es außerhalb der regulären **Final Fantasy-Teile** spielt – denn Serienableger gab es schon in der Vergangenheit sehr häufig. Einzigartig ist vielmehr die Art und Weise, wie ihr eure Widersacher zu Boden streckt. Es gibt nämlich weder Rundenkämpfe noch Schwerter, Säbel und dergleichen, die der Held ständig bei sich trägt. Ihr sammelt stattdessen herumliegendes Inventar auf und setzt euch damit zur Wehr. Das können Baumstämme, Äxte, aber auch Zeitungsständer sein. Visiert die Gegenstände einfach mit dem Zeiger der Wii-FB an, haltet die B-Taste gedrückt und bewegt die Fernbedienung dann in die gewünschte Richtung, in die ihr eure improvisierten Waffen schleudern wollt. So erledigt ihr nicht nur kleines feindliches Gesocks, sondern auch so manchen fetten Endboss. In der Weinkellerei müssen wir beispielsweise Fässer entkorken, diese auf den Widersacher schleudern und dabei möglichst präzise Treffer landen. Das ist allerdings auch schon alles, was es zum Kampfsystem zu sagen gibt. Während des Abenteuers lauft ihr in der Gegend umher, sprecht mit Personen, die euch verraten, wo es als Nächstes hingeht, besiegt Gegner und absolviert Minispiele. All das macht **Final Fantasy Crystal Chronicles** zwar ausgesprochen abwechslungsreich, aber gerade in den Gefechten – die ja den größten Aspekt des Spiels einnehmen – hätten wir uns deutlich mehr Raffinesse gewünscht!

„Die Art und Weise, wie ihr eure Widersacher zu Boden streckt, ist einzigartig."

WEGE-WIRRWARR

Seht euch diese Karte an – so lange ihr wollt. Und? Fällt euch daran etwas auf? Wir meinen damit nicht die gelben Fragezeichen, sondern die unvollständige Beschriftung! Die Landkarte zeigt zwar an, in welchem Gebiet ihr euch momentan befindet, aber sie dient nicht als Wegweiser, da sich nicht einblenden lässt, wie die umliegenden Areale heißen. Im Klartext heißt das: Im Verlauf des Abenteuers trefft ihr immer wieder Personen, die euch an einen bestimmten Ort befehligen. Diese aktuellen Missionsziele sind glücklicherweise im Hauptmenü abrufbar, allerdings ohne eindeutigen Hinweis, wo ihr exakt hinlaufen müsst. Die unklare Wegfindung ist ein großer Kritikpunkt, da man wenige Anhaltspunkte hat, wohin die Reise weitergehen soll. Zwar sind vereinzelte Wegweiser in der Spielwelt installiert, aber die geben nicht immer die gesuchten Ortschaften an. Sitzt ihr in der Falle, sucht ihr am besten einen Mogry auf, der euch wieder auf den rechten Pfad führt.

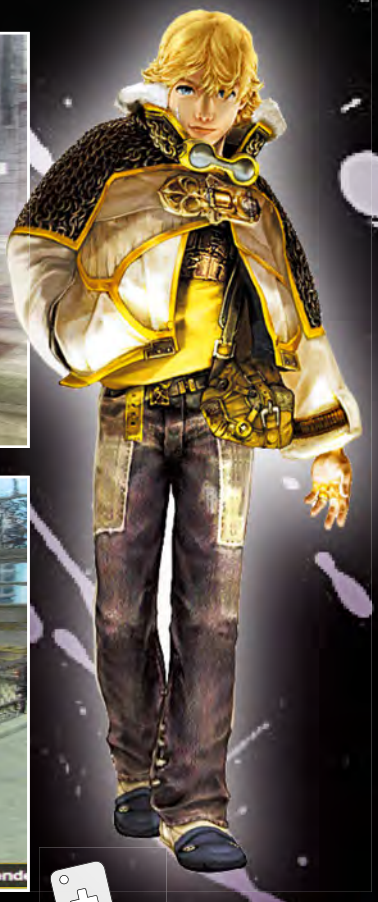


HIER FÜHLT MAN SICH WOHL!

Was ist das stärkste Urteil, das man über ein Spiel fällen kann? Wir meinen: Es ist die Tatsache, dass man sich in der Spielwelt wohlfühlt. Und im Falle von **The Crystal Bearers** trifft dies kompromisslos zu! Obwohl das Spiel in puncto Abwechslungsreichtum der Schauplätze die gängigen Klischees bedient, hat man stets den Eindruck, dass die Welt aus einem Guss ist. Alle Gebiete gehen ineinander über, bieten jeweils ihre eigene stimmige Musik und wer das ewige Reisen satt hat, kann auch die Bahn benutzen, um an entlegene Orte zu gelangen. Ganz besonders gut ist den Entwicklern die Interaktion mit den anderen Bewohnern der Welt gelungen. Dieser Aspekt wird im Strandabschnitt der Faguita-Küste auf die Spitze getrieben: Öffnet ihr dort mit einem kräftigen Ruck der Wii-Fernbedienung die Tür zur Umkleidekabine, kann es schnell passieren, dass ihr gerade ein Mädchen beim Klamottenwechseln gestört habt, das euch anschließend entrüstet hinterherläuft, um vehement gegen euer Schienbein zu treten. An anderen Schauplätzen zeigt sich die Detailverliebtheit der Entwickler, etwa wenn ihr am Zeitungsstand eine neue Ausgabe des „Fabelwesenmagazins“ (FWM) abgreift und dort eine Reportage-Reihe namens „Welt der Artefakte“ oder einen aktuellen Beitrag über „Die neue Generation kraftvoller Accessoires“ lest. In solchen Augenblicken verschmilzt der Spieler regelrecht mit der virtuellen Welt, er fühlt sich einfach heimisch. Und das ist ein großes Kompliment! Und wer seine schönsten Augenblicke als Foto festhalten möchte, kann jeden beliebigen Spielmoment auch auf SD-Karte sichern.

VIEL ABWECHSLUNG

Heute kann sich kein Videospiel mehr erlauben, einzig und allein auf ein bestimmtes Genre zu setzen. Es wird erwartet, dass man in einem Jump & Run auch Rennspiel-Einlagen findet, dass man in einem Rollenspiel angeln kann und dass ein Ego-Shooter auch Schleichmomente bietet. Genau diese Erwartungshaltung bedient Square Enix: **The Crystal Bearers** ist absolut vorbildlich, was den Abwechslungsreichtum betrifft. Das zeigt sich schon zu Beginn des Spiels, als wir am Steuer eines Luftschiffs sitzen und es heil durch enge Felsschluchten bugsieren. Das hört sich leicht an, ist es aber nicht, da sich ein so träges Vehikel nicht gerade wie mit einer Servolenkung auf Kurs halten lässt. Ein paar Spielstunden später fühlen wir uns an die Kult-Spielshow **American Gladiators** erinnert und müssen ein Mädchen, das auf einer aufblasbaren Gummiplattform steht, ins Wasser schubsen. Und dann gibt es da auch noch Levels, in denen man unerkannt aus einem Zug entkommen muss, ohne von den Wachen erwischt zu werden. In dieser Passage zeigt sich aber, dass der Schwierigkeitsgrad nicht allzu hoch ausgefallen ist: Selbst nachdem uns die Patrouille fünfmal (!) innerhalb weniger Minuten erwischt hat, nehmen wir noch Reißaus. Da hätte uns das Spiel ruhig etwas mehr fordern dürfen … Übrigens, geangelt wird in der Welt von **Crystal Chronicles** ebenfalls. Das Fischfang-Minispiel kommt sogar mehrmals im Verlauf des Abenteuers vor.



Genre: Action-Adventure | Entwickler: Square Enix | Hersteller: Square Enix | Termin: Erhältlich

Wii

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS

Text | Christoph Kraus

Wir schlagen in den Kristall-Chroniken ein neues Kapitel auf. Das Verblüffende: Die Serie hat sich sehr stark verändert! Zum Guten?

FAQs

Was ist denn mit der Crystal Chronicles-Serie passiert? Wo ist der Mehrspieler-Modus?
Richtig bemerkt: War das Debüt der Reihe auf dem GameCube noch ein reines Action-Rollenspiel, das weitgehend auf den Gedanken des kooperativen Spielens setzte, ist im aktuellen Wii-Abenteuer davon nicht mehr allzu viel übrig. **The Crystal Bearers** ist vielmehr eine Weiterentwicklung der Nintendo-DS-Teile. Schon diese boten actionreiche Streifzüge durch die Tempel, waren aber im Gegensatz zum Serien-Ursprung auch für Einzelspieler unterhaltsam genug. Fakt ist also: Der neue Teil auf der Wii lässt sich nur alleine zocken. Ob das gut oder schlecht ist, klärt unser Test.

Wie verhält es sich mit den Rollenspiel-Elementen? Wurden die auch über Bord geworfen?
Vollwertige Rollenspiele waren die Auskopplungen der **Final Fantasy Crystal Chronicles**-Serie noch nie. **The Crystal Bearers** geht noch einen Schritt weiter: Es gibt noch weniger RPG-Elemente. So ist ein Aufleveln der Figuren nicht möglich und auch die Lebensenergie wird nicht wie aus Rollenspielen gewohnt in Zahlen angegeben, sondern in Form eines Balkens angezeigt. Dafür zeugen zumindest die Mogry-Läden weiterhin davon, dass die Reihe auf der **Final Fantasy**-Reihe aufbaut. Soll heißen: Ihr könnt gesammelte Gegenstände gegen eine Zuzahlung in neue Werkzeuge eintauschen.

Mir ist die Spielzeit ganz besonders wichtig. Wie lange dauert das Abenteuer?
In puncto Spielzeit ist **The Crystal Bearers** ein relativ kurzes Vergnügen, wenn man die Maßstäbe bisheriger **Final Fantasy**-Teile anlegt: Nach etwa zwölf Stunden waren wir beim Abspann angelangt. Allerdings ist das Wii-Abenteuer wie eingangs erwähnt kein reines Rollenspiel, sondern ein Action-Adventure. Insofern greifen die bisherigen Beurteilungsmaßstäbe nicht mehr. Die Spielzeit wird jedoch in der Tradition typischer japanischer Rollenspiele durch Minispiele gestreckt, etwa das Angeln oder das Versteckspiel im Palast. Diese Aufgaben sind nicht storyrelevant, sorgen aber für Abwechslung.

Erzählt mir alles, was es außerhalb des Spiels zu erzählen gibt!
Für Rollenspiel-Liebhaber, die ihre Disc mit Freunden, Geschwistern oder WG-Mitbewohnern teilen, sicherlich eine gute Nachricht: Square Enix hat drei Spielstände integriert und erlaubt sogar, die Miis als Symbol für den jeweiligen Spielstand zu verwenden. Darüber hinaus sind 330 sogenannte Medaillen zu ergattern – das sind Abzeichen für bestimmte Leistungen, etwa wenn ihr euer erstes Monster zu Fall gebracht habt. Und Hobby-Fotografen freuen sich über die Möglichkeit, jederzeit durch Druck auf die 1-Taste einen Schnappschuss des aktuellen Bildschirmgeschehens zu machen.

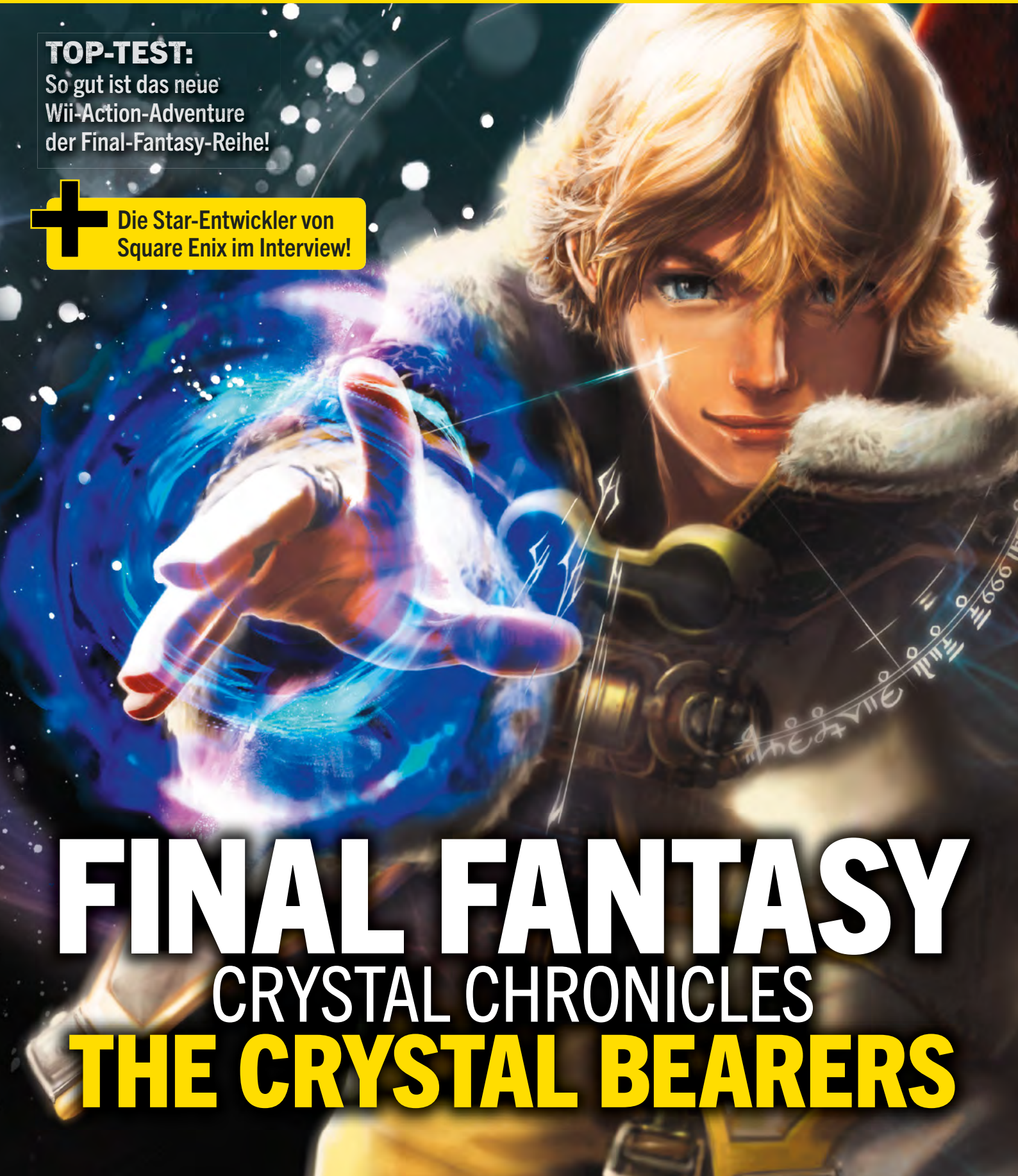
Genug der Erklärungen zum Spielprinzip. Ich will endlich wissen, worum es geht!
Die Welt steht Kopf: Die Rassen der Lilties, Yukes, Selkies und Clavats lieferten sich lange Zeit einen unerbittlichen Krieg und sind immer noch weit davon entfernt, zum friedlichen Alltag zurückzukehren. Zu allem Überfluss zersplitterte auch noch ein Zauberkristall und landete durch Zufall im Gesicht des jungen Layle, woraufhin sich die Macht in seinem Körper ausbreitete. Es liegt nun an ihm, dem tot geglaubten Herrscher Amidatelion das Handwerk zu legen. Wie gut, dass er dabei nicht auf sich allein gestellt ist, sondern eine reizende Begleiterin namens Belle an seiner Seite hat …

N-ZONE

Exklusiver Sonderteil

TOP-TEST:
So gut ist das neue Wii-Action-Adventure der Final-Fantasy-Reihe!

\+ Die Star-Entwickler von Square Enix im Interview!



FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
THE CRYSTAL BEARERS